
Demos jugables
Reviews
Noticias exclusivas
Trucos y guías
EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation®
Magazine
NÚM. 68
5,95 €
MC EDICIONES
00068
8 414090 112772
PS one
REVIEWS
Formula One Arcade
Comparativa Delta Force vs Lone Wolf
PlayStation 2
REVIEWS
Medal of Honor: Frontline
GT Concept
V-Rally 3
Tour de France
Jade Cocoon 2
Smash Court Tournament
STUNTMAN
¡Qué dura es la vida del especialista!
CINE Y VIDEOJUEGOS
Polígonos, cámara, ¡acción!
FORMULA ONE ARCADE
¡Lo más nuevo para PSone!
TEST DE VERANO
Demuéstranos lo que sabes...
¡SUSCRÍBETE Y CONSIGUE UNA PS one Y LA PANTALLA OFICIAL!
PlayStation
10 DEMOS JUGABLES:SKY SPORTS QUIZ SEASON '02, THE HOOBS, ACE COMBAT 3, TENCHU 2, KULA WORLD, WWF SMACKDOWN!, TEKKEN 3, JEDI POWER BATTLES, DEAD OR ALIVE, BLOODY ROAR 2: BRINGER OF THE NEW AGE, CUATRO JUEGOS COMPLETOS YAROZE Y DESCARGAS PARA TUS JUEGOS FAVORITOS


Nuevo StreetCarver. Las olas no terminan en la orilla.
Practica surf en las calles de tu ciudad. En un StreetCarver podrás deslizarte por el asfalto con los componentes originales de la suspensión de un BMW Serie 5. Hacer giros rápidos y espectaculares sin perder el control. Con llantas de aluminio que permiten altas velocidades y una plataforma flexible con una gran capacidad de amortiguación. Por sólo 565 €,* descubrirás que todas las ciudades tienen mar.
StreetCarver
902 357 902
www.bmw.es
BMW
¿Te gusta cond
El StreetCarver ha recibido numerosos premios internacionales: Trofeo Red Dot, Trofeo IF Aw
Premio de diseño de Baden Wütmberg, el reconocimiento de la revista D magazine y el de to
los aficionados del mundo que ya practican surf sobre el asfalto.
* P.V.P. incluido I.V.A.

31 DE AGOSTO DE 2002

taff
dita: MC Ediciones, S.A.
irectora edición española: **Raquel Garcia i Ulldemolins**
efe de redacción: **Joan Piella**
oordinadora (Madrid): **Ruth Parra**

laquetación electrónica
uís Guillén

olaboradores
vira Asensi, A. Bravo, Joaquín Garzón, Asunción Guasch,
liquel López, Javier Lourido, Elisabeth Masegosa,
duard Sales, Albert Plana
otografía: Sebastián Romero

irección editorial
ditora: **Susana Cadena**
erente: **Jordi Fuertes**

ublicidad
eatriz Bonsoms
rense, 11 — 28020 Madrid
l: 91 417 04 96 — Fax: 91 417 05 33

ublicidad de consumo
omènec Romera
San Gervasio, 16-20 — Barcelona 08022
l. 93 254 12 50 — Fax: 93 254 12 61

uscripciones
scripciones@mcediciones.es
l: 93 254 12 58 — Fax: 93 254 12 59

edacción *PlayStation Magazine*
C Ediciones, S.A.
San Gervasio, 16-20, — 08022 Barcelona
l: 93 254 12 50 — Fax: 93 254 12 62

mación y fotomecánica
C Ediciones
San Gervasio, 16-20, — 08022 Barcelona

presión
rner Printing
: 91 662 04 94 Depósito Legal: B-46888-1996
preso en España - Printed in Spain

stribución
edis, S.L.
enida de Barcelona, 225
olins de Rei, Barcelona
edis Madrid:
orja, 19-21 esq. Hierro
lígono Ind. Loeches
rejón de Ardoz. Madrid

TRIBUCIÓN MÉXICO:
ortador Exclusivo: CADE, S.A.
Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
egación Miguel Hidalgo México D.F.
5456514 — Fax: 5456506
ribución Estados: AUTREY
ribución D.F. UNION DE VOCEADORES

ta
C Ediciones, S.A.
ministración
San Gervasio, 16-20,
022 Barcelona
93 254 12 50 — Fax: 93 254 12 63

MC
MC EDICIONES



EDITORIAL



Agosto es el mes «vago» por excelencia. El calor, el sol y las vacaciones no invitan a un derroche de actividad, que digamos.

La gente sonríe más, se pone morena, todos estamos más guapos... vamos, que se respira un ambiente más relajado que de costumbre, y eso se nota también en los lanzamientos de las distribuidoras, que reservan todo su arsenal para septiembre. Y es que *la vuelta al cole* este año va a ser de órdago...

Para ir abriendo boca, a finales de agosto tendrá lugar en Londres la Electronic Consumer Trade Show, más conocida como ECTS, que con esta edición pretende confirmarse como la feria europea del videojuego, y nosotros –por supuesto– estaremos allí para contártelo todo (porque para nosotros, esto de *el mes vago* no existe). Y si la ECTS cierra el mes de agosto, septiembre alberga un montón de suculentos lanzamientos: *Colin McRae 3, PRO Race Driver, Timesplitters 2, Stuntman, Tekken 4, F-355 Challenge, Esto Es Futbol 2003* y *Turok Evolution*, entre otros, y parece que esto no será nada más que una avanzadilla de lo que va a venir los meses siguientes... En *PSMag* estaremos con la antena puesta y todos los radares activados. Para empezar, este mes ya te ofrecemos *previews* de algunos de estos apetitosos títulos.

En este número también encontrarás un amplio reportaje que relaciona cine y videojuegos. El estreno de *Resident Evil*, todavía reciente, nos inspiró para elaborar un recorrido por las adaptaciones cinematográficas de videojuegos filmadas hasta la fecha, pero además, probando juegos como *Medal of Honor:Frontline* y *Stuntman*, uno se da cuenta de lo mucho que le deben al séptimo arte. Es por ello que *PSMag* ha querido analizar las influencias que el cine ha vertido sobre los videojuegos y viceversa. No se trata sólo de repasar las adaptaciones realizadas, ni de hablar de quién ha «copiado» a quién o a qué... se trata de comparar dos medios que, en cierto modo, están *hermanados* y que se enriquecen mutuamente.... no en vano, Hideo Kojima, el creador de *Metal Gear Solid*, siempre quiso ser director de cine, y eso se nota en el modo que tiene de contar sus historias.

Luces, cámara, ¡acción!

Raquel Garcia i Ulldemolins



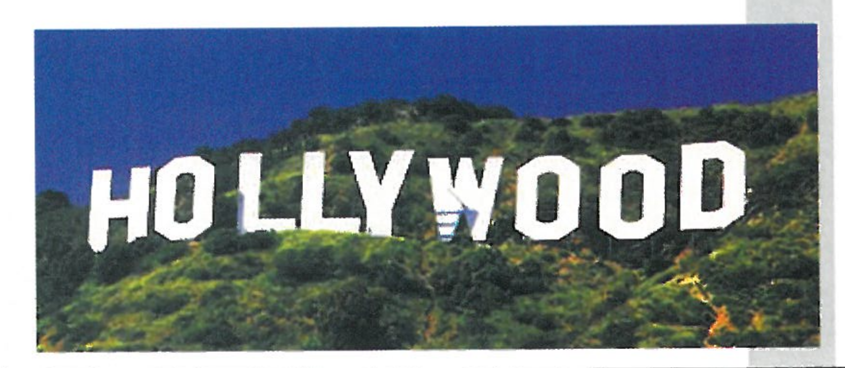
CONTENIDOS DE PORTADA

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE



PREVIEWS

REPORTAJES



REVIEWS

ation® Magazine

SECCIONES







GT Concept



Jade Cocoon



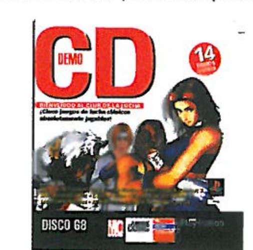
Smash Court Tennis Pro Tournament



Tour de Francia

ESPACIO CD

Tras la teoría, un poco de práctica




Leña al mono. El simio es sólo un ejemplo de tus posibles encarnaciones

Black & White

- UN JUEGO CON 25 MISIONES QUE YA ES GANADOR DE MÚLTIPLES PREMIOS
- ¿ PODRÁS PROTEGERTE CONTRA LAS MALVADAS NÉMESIS DEL DIOS?
- DESARROLLA MONSTRUOS Y LUEGO DÉJALOS SUELTOS
- GOBIERNA CON UN TOQUE DE HABILIDAD O CON PUÑO DE HIERRO

Prepárate, porque *Black & White*, el mejor juego de rol que es a la vez *beat 'em up*, juego de dioses, Tamagotchi y juego de estrategia está a punto de hacer su aparición en PS1.

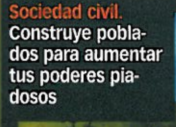
En este nuevo juego de Midas, serás un dios en la tierra del Edén. Uno de los cinco dioses rivales, para ser más exactos. Al principio, empezarás con un pequeño grupo de creyentes, pero al inspirarles un respeto reverencial, aumentará la devoción hacia ti de los habitantes del Edén, y también lo harán tus poderes.

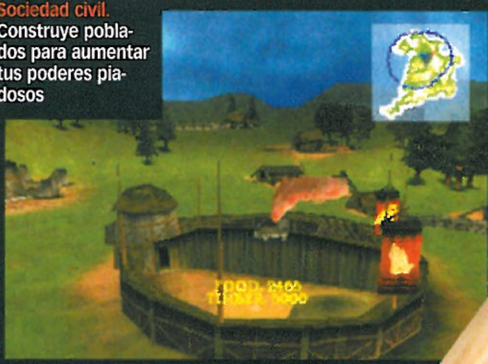
El objetivo del juego es hacerse con el mayor número de conversos, ya que ésta será la única manera de evitar que te destruyan tus rivales celestiales. Es importante el modo que elijas para reclutar a nuevos conversos, ya sea haciendo milagros o desatando plagas, ya que el modo en que te relaciones con tus discípulos tendrá consecuencias de gran alcance. Si eres malo, trabajarán muy lentamente, ya que estarán desmotivados por tu ira, mientras que es más probable que los ciudadanos alegres y relajados se tomen mejor tus encargos.

Vale, es complicado, pero créenos, todo en *Black & White* tiene sentido.

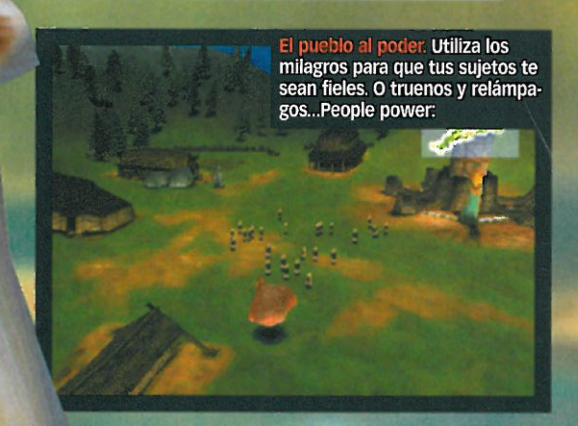

La era industrial. ¿Puedes convertir tu tierra primitiva en una sociedad civil?

¿QUÉ? El clásico super-ventas de PC llega a la PS1 ● ¿QUIÉN? Blade, el desarrollador de Manchester y también creador de World Championship Snooker, desarrolla este juego para Midas





Sociedad civil. Construye poblados para aumentar tus poderes piadosos



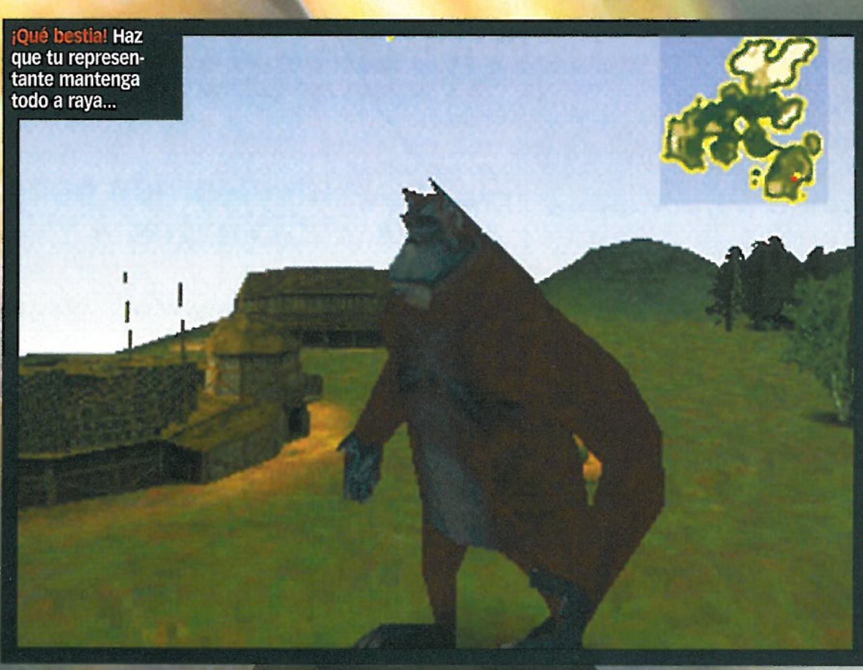
El pueblo al poder. Utiliza los milagros para que tus sujetos te sean fieles. O truenos y relámpagos...People power:

L-OSO-PORTARÁS Juega bien y así tu oso adquirirá un resplandor angelical; juega con mala leche y tu apariencia se tornará malvada

«Serás uno de los cinco dioses rivales en la tierra del Edén»



Símbolo de aprecio. Lo ves, la gente te quiere y construye estatuas en tu honor



¡Qué bestia! Haz que tu representante mantenga todo a raya...



Química pagana. Los seguidores de los dioses rivales están sobradamente preparados. ¡Bwuana!

¿CUÁNDO? Black & White llegará a las tiendas de los mortales a mediados de octubre, ¡aunque Midas ya dijo eso mismo el año pasado!

GAME ON®



Así empezó todo. ¿Te imaginas echar unas partiditas con esto? Seguro que no cabe ene salón de tu casa

HISTORIA, CULTURA Y FUTURO DE LOS VIDEOJUEGOS

CUÁNDO 16 MAYO-15 SEPTIEMBRE **QUIÉN** BARBICAN ART **DÓNDE** LONDRES

GAME ON Un recorrido por cuarenta años de videojuegos

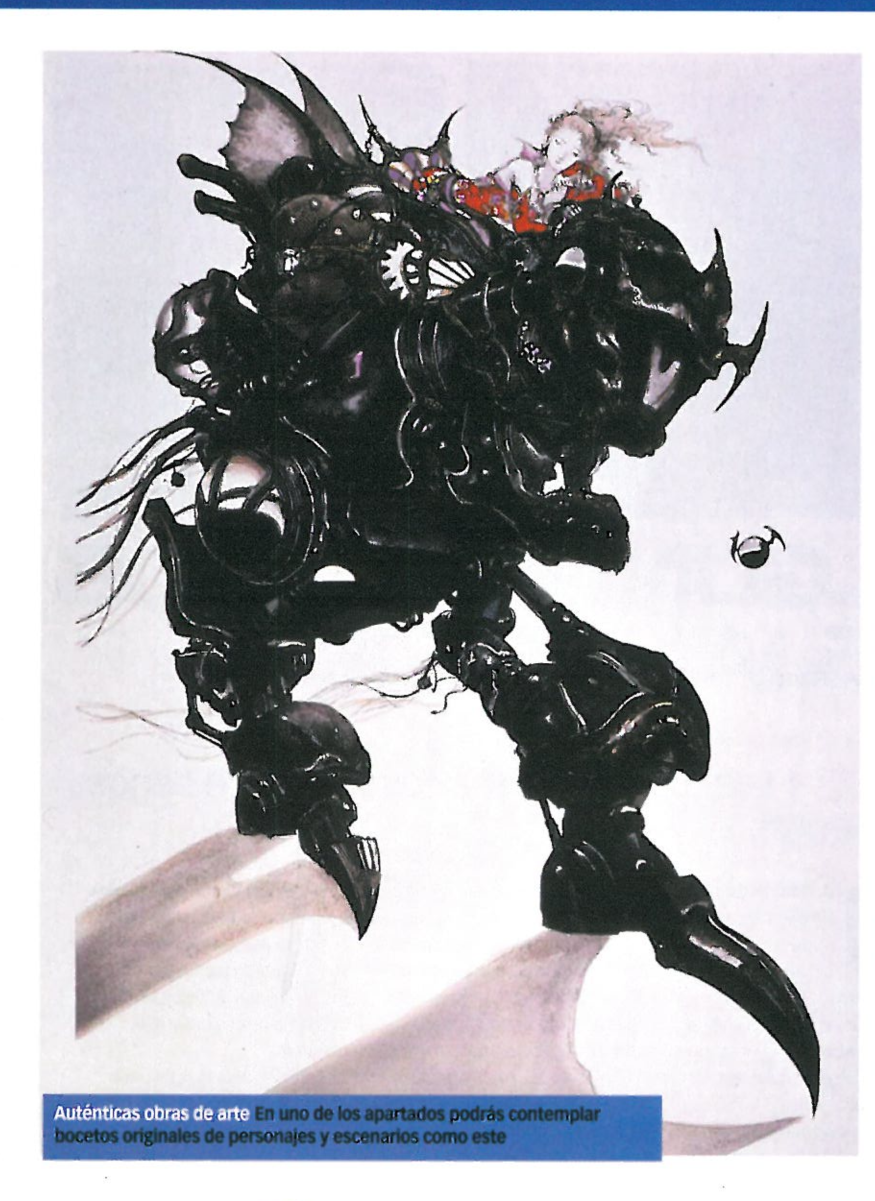


¿Todavía no tienes planes para estas vacaciones? Porque, si no los tienes, ¿qué tal un viajecito a Londres? Sí, hombre, pero olvídate del Big Ben, el cambio de guardia en Buckingham Palace, el museo de cera de Madame Tussaud's y de todo lo que hacen los turistas, porque lo que tienes que hacer es irte derechito a la Barbican Gallery a ver la mayor exposición de videojuegos hasta el momento. Desde *Spacewar!* hasta *Halo*, de *Pong* a *Rez*, o desde *Pac-Man* a *Ico*, los videojuegos han evolucionado a un ritmo impresionante en relativamente poco tiempo.

La muestra, que explora la creatividad y la influencia de los videojuegos en la cultura contemporánea, está dividida en 14 secciones. Abre la exposición la sección dedicada a los primeros juegos arcade, en la que algunos descubriréis que el primer juego desarrollado en un ordenador con monitor fue *Space War!* y que su creador fue un investigador del MIT (Instituto de Tecnología de Massachussets) llamado Steve Russell. En esta sección de reliquias, que atesora juegos como *Computer Space* (1971), podrás jugar a *Pong* (1972), *Space Invaders* (1978) *Asteroids* (1979) y *Pac-Man* (1980), por ejemplo.

A esta sección le sigue la dedicada a las consolas aparecidas desde 1972



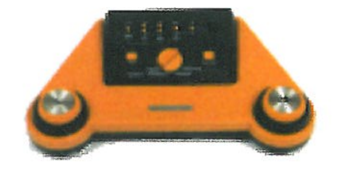


Auténticas obras de arte En uno de los apartados podrás contemplar bocetos originales de personajes y escenarios como este



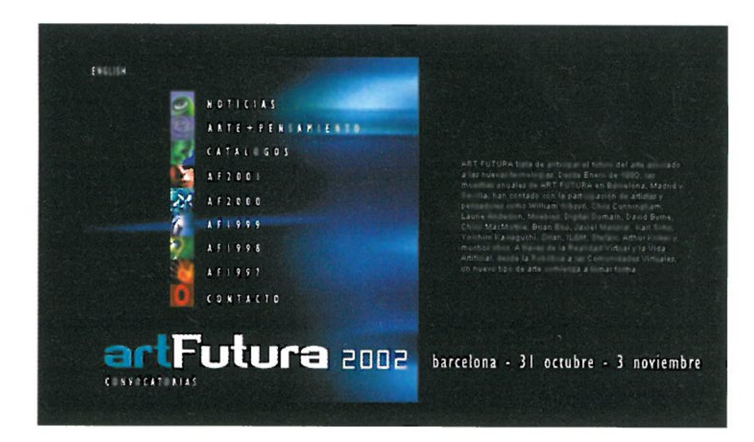






hasta nuestros días. Las máquinas de Atari, Sega, Nintendo, Sony, Microsoft y otras; máquinas que, durante los últimos 30 años han hecho llegar los videojuegos a tantos y tantos hogares... y ¡sí!, podrás jugar con ellas... No te pierdas la Magnavox Odyssey (1972), la primera consola doméstica que se comercializó.

Otras secciones incluyen un repaso a los juegos más representativos, un vistazo al proceso creativo de un título (con bocetos originales de personajes y escenarios), diferencias entre la cultura videojueguil europea, norteamericana y japonesa, un vistazo a los juegos del futuro... Bueno, ¡y muchas cosas más! Tantas, que no podemos contártelo todo. Hay que ir a verlo, te lo recomendamos muy en serio. Para más información, consulta su página web: www.gameonweb.co.uk

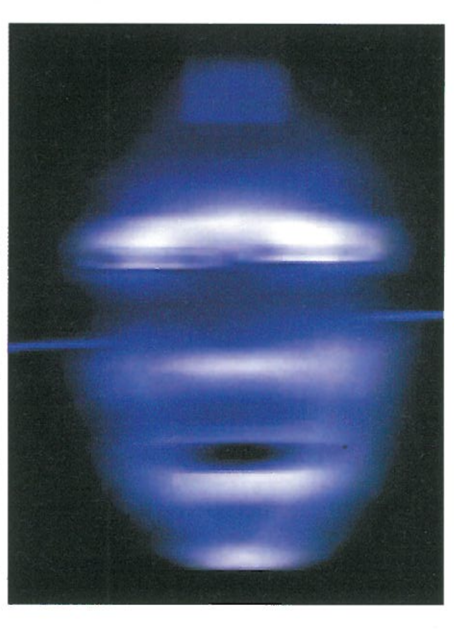


PRIMER CONCURSO DE VIDEOJUEGOS

CUÁNDO 30 OCTUBRE-3NOVIEMBRE 2002 **QUIÉN** PLAYSTATION Y ARTFUTURA
DÓNDE WWW.ARTFUTURA.ORG



PlayStation y artFutura lo convocan



En los últimos años, los videojuegos se han convertido en la primera industria de entretenimiento y en una de las formas de ocio más populares, pero además son un campo creativo cada vez más reconocido. El diseño de videojuegos se está convirtiendo en una opción laboral que gana adeptos día a día. La demanda de profesionales del sector es tal que el próximo curso, tres importantes centros de enseñanza de nuestro país impartirán másters y postgrados de programación y diseño de videojuegos. Con un panorama semejante, la convocatoria de este concurso era algo inevitable. PlayStation y Art Futura, el festival de arte y tecnología más veterano de nuestro país, han anunciado la primera edición del Premio de Creación de Videojuegos PlayStation artFutura, dirigido tanto a profesionales como a aficionados. Los trabajos pueden estar elaborados en equipo o de forma individual, las obras pueden presentarse en diversos formatos (Flash, Shockwave...) la única condición que deben cumplir es que no sean proyectos comerciales. La inventiva, la originalidad y la jugabilidad del proyecto presentado primarán sobre la calidad de acabado.

Las bases del concurso están disponibles en la página web de artFutura (www.artfutura.org) y el plazo para la recepción de trabajos se cierra el próximo 15 de octubre. El fallo y la entrega del premio tendrán lugar en la próxima edición de artFutura, en el centro de cultura contemporánea de Barcelona (CCCB), del 30 de octubre al 3 de noviembre de 2002.

Este galardón pretende difundir el trabajo de los creadores independientes que trabajan en este campo y respaldar el desarrollo de nuevos proyectos con una beca de 6.000 euros (un millón de pesetas), facilitando a diseñadores y programadores noveles su acceso al ámbito laboral. ¿Te animas?

BIENVENIDO AL MUNDO VIRTUAL

CUÁNDO MAYO 2003 QUIÉN INFOGRAMES DÓNDE WWW. INFOGRAMES.COM

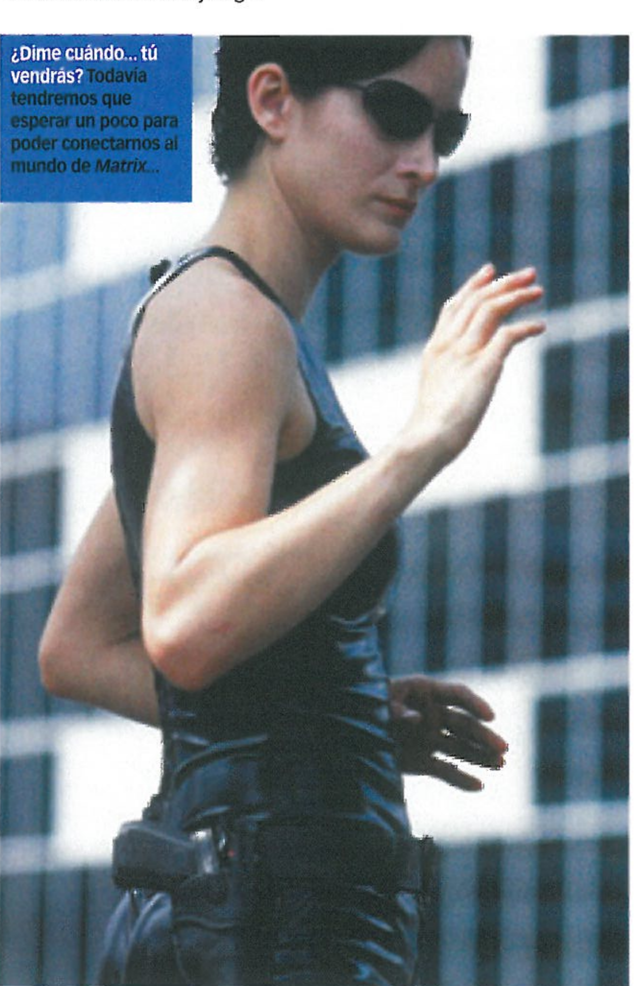
DE PELÍCULA El juego de *Matrix* se hace esperar



Como segurmente ya sabrás (o deberías saber), actualmente se están filmando las dos secuelas de la exitosa y magnífica película *Matrix*. Los estrenos de *Matrix Reloaded* y *Matrix Revolutions* están previstos para mayo y diciembre del 2003 respectivamente. Y, si nada se tuerce, por esas fechas también podremos disfrutar del videojuego inspirado en estos largometrajes.

Todavía no hay nada confirmado, pero todo parece indicar que *Enter the Matrix* (ese es en un principio el título del juego) aterrizará en las PS2 de todo el mundo. Hace ya algún tiempo que empezó el proceso de desarrollo del juego de *Matrix* entre las paredes de Shiny Entertainment, con Dave Perry a la cabeza, pero tal es el secretismo que envuelve a este producto, que todavía no hemos podido ver ni una sola y mísera captura. Aunque, según los creadores, cuando *Enter the Matrix* esté terminado, tendremos la posibilidad de jugar con un sistema de juego único y una tecnología insuperable.

La espera será larga, pero estamos seguros que valdrá la pena. Más noticias cuando nos caigan en las manos.



¿Dime cuándo... tú vendrás? Todavía tendremos que esperar un poco para poder conectarnos al mundo de *Matrix*...



¡Qué bonito! No te dejes engañar por el aspecto de dibujo animado de este título, pues en sus entrañas esconde acción sin límite



Aventura. *The Mark of Kri* será uno de los bombazos de la próxima temporada

ALGUNOS JUEGOS DEJAN MARCA

CUÁNDO NAVIDADES QUIÉN SONY DÓNDE WWW.PLAYSTATION.ES

ANÍMATE Los dibujos animados se ponen serios... y violentos



A finales de este año tendremos la oportunidad de echarle el guante a *The Mark of Kri*, un título que hace gala de una calidad gráfica sorprendente y de una violencia inusual en un juego de estas características.

Tú serás Rau, que junto con su fiel halcón Kuzo, deberá emprender un tortuoso y peligroso viaje para apoderarse de los seis elementos que conforman la marca de Kri. Según se cuenta, la persona que consiga ensamblar estos elementos, conseguirá un poder como nunca se haya visto en la faz de la tierra. Y, como es de suponer, Rau no será el único que persiga tan preciado tesoro. Otro misterioso personaje intentará llegar el primero a la meta, repartiendo esbirros por el camino que Rau deberá ensartar con su espada...

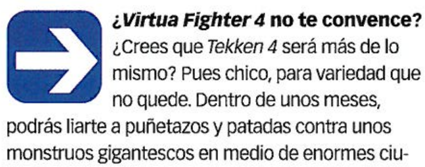
Destaca el sistema de control del personaje principal, o más concretamente, el sistema que se ha utilizado para los combates, su calidad gráfica y, la violencia con la que se desarrollan los combates.

Estamos ante un título que promete mucho y seguro que colma todas nuestras esperanzas puestas en él. Pronto sabrás más... Cuando nosotros sepamos más, claro.

UN JUEGO MONSTRUOSO

CUÁNDO N/D QUIÉN SONY DÓNDE WWW.PLAYSTATION.ES

MONSTRUO 'EM UP Los monstruos también quieren luchar



¿*Virtua Fighter 4* no te convence? ¿Crees que *Tekken 4* será más de lo mismo? Pues chico, para variedad que no quede. Dentro de unos meses, podrás liarte a puñetazos y patadas contra unos monstruos gigantescos en medio de enormes ciudades.

War of the Monsters, que debería aparecer a finales de este año o a principios del próximo, te permitirá librar espectaculares combates metido en la piel de unos monstruos *monstruosos*. Los combates, como no podía ser de otra manera, tendrán lugar, en su mayor parte, dentro de los límites de grandes ciudades. ¿Y qué importancia tiene esto? Pues imagínatelo, destrucción masiva y espectacular de edificios y todo lo que se mueva a tu alrededor.

Este proyecto todavía se encuentra en sus primeras fases de producción, pero lo visto hasta ahora tiene muy buena pinta...



¡Menuda pinta! Esperemos que los monstruos sean tan rápidos y feroces como feos

Terror 100%

¿Miedo?..no sabrás lo que es el miedo hasta que no tengas el juego





Nunca el miedo fue tan real

de los creadores de DEAD OR ALIVE

disponible en septiembre 2002





BURNOUT 2 CONDUCCIÓN SALVAJE

CUÁNDO OCTUBRE QUIÉN ACCLAIM DÓNDE WWW.BURNOUT2.COM

SECUELA *Burnout* volverá a quemar las calles en otoño



La aparición de *Burnout* (9/10 en *PSMag* 60) en noviembre del año pasado supuso un soplo de aire fresco en el género de videojuegos de conducción. En la review del juego decíamos que «difícilmente volveríamos a ver un juego tan adictivo, rápido y genial como éste en PS2. Puede que nunca. A no ser que se trate de una continuación porque títulos tan irrepetibles como *MGS*, *Driver* o *Gran Turismo* no se dejan eclipsar por juegos que no sean sus propias continuaciones». ¿Se cumplirá la profecía? Lo sabremos en octubre, fecha prevista para el lanzamiento de *Burnout 2: Point of Impact*. Aunque la cosa está bastante clara. Su director creativo, Alex Ward, estuvo en Madrid presentando un avance del juego, una versión alpha que tira por tierra aquello de «segundas partes nunca fueron buenas». *Burnout 2* conserva la misma esencia que su predecesor: un *GT3* con la velocidad de un *Ridge Racer*, la enormidad de un *Driver* y la jugabilidad de un *Need For Speed*.

Ward adelantó que *Burnout 2* será más rápido, más profundo y aún más espectacular. El número de circuitos se ha aumentado a 32 en seis localizaciones distintas: Los Ángeles, las Montañas Rocosas, Nuevo México, Miami y las transitadas carreteras de un aeropuerto internacional. El número de vehículos también ha crecido. Tendrás a tu disposición un total de 14 coches de distintos estilos y épocas, además de sus versiones deportivas.

Los espectaculares accidentes, otro de los alicientes de *Burnout*, también se están mejorando para ofrecer al usuario una física más realista. Los golpes llegarán a dolerte, te lo aseguramos.

La jugabilidad sigue manteniendo el espíritu arcade pero con cambios para aumentar la duración y diversión del juego. A las tradicionales pistas cerradas se han añadido circuitos lineales de punto a punto, un modo de persecución con un coche de policía (inspirado en *Chase H.Q*) y otro para obtener la licencia de «conducción agresiva» al estilo *Burnout*. Y cuanto más agresivo y suicida seas, mejor que mejor porque tendrás más turbo. Conseguirlo será además más fácil y cuando lo uses te veras gratificado con emociones aún más fuertes que las del primer título. A destacar la sacudida de decibelios y guitarras de la banda sonora cada vez que utilizas el turbo. Sudarás adrenalina.



La primera sugerencia que les hicieron los fans de Burnout a los desarrolladores de Criterion fue que incluyeran un coche de policía. Y voilà



Los gráficos de *Burnout 2* son espectaculares Fíjate en la luz del cielo y en cómo se refleja el sol en el parabrisas. En dos palabras: IM PRESIONANTE.



AGENDA DE VERANO

CUÁNDO AGOSTO · QUIÉN SONY · DÓNDE WWW.PLAYSTATION.ES

ACTIVIDADES

Ni playa, ni montaña



¿Estás hasta el gorro de sol, arena, parejitas jugando a las palas, niños pisándote la toalla, de hincar codo para hacerte un hueco en la playa, atascos dantescos y otras actividades veraniegas? ¿Qué tal unas vacaciones alternativas? Te proponemos un par de escapadas muy sugerentes para refrescar el verano.

CAMPUS PARTY

La VI edición se celebra este año en las Ciudad de las Artes y las Ciencias de Valencia del 5 al 11 de agosto. Como ya sabrás, se trata del mayor encuentro de usuarios de ordenador conectados en red del mundo. Durante siete días reúne a gente de Europa y Latinoamérica con el fin de compartir las mismas inquietudes, intercambiar experiencias y realizar todo tipo de actividades relacionadas con el ordenador y las comunicaciones.

Un autobús PlayStation con parada permanente a la entrada del recinto estará abierto para todos aquellos que queráis disfrutar con las últimas novedades para PS2. Además habrá una competición *GT Concept* para los amantes del volante.

PLAYSTATION EXPERIENCE

De un salto dejamos la playa de La Malvarrosa, los naranjos y la paella y nos plantamos a orillas de Támesis y del Big Ben para asistir a la feria ECTS del 29 al 31 de agosto. Como cada año, el único evento europeo en el que la industria del entretenimiento se cita al completo durante tres días se celebrará en Londres. Entre otras novedades, la edición 2002 acogerá la llamada PlayStation Experience, un área de videojuegos dedicada al consumidor que aunará en el mismo recinto celebridades, deportes y actividades. Aunque la ECTS es una feria dirigida exclusivamente a profesionales del sector, el área PlayStation Experience será de libre acceso para todos los visitantes.

EXPERIMENTA CLUB

Después de verano y con la caída de las primeras hojas llegará el Experimenta Club'02, un festival de música, performances y debates en el que se darán cita artistas de distintas disciplinas, innovadores e imaginativos. La cita será en Madrid la primera semana de octubre, en la carpa de navegación de Telefónica.

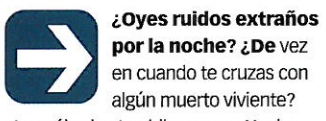



Este es un buen momento para un aviso urgente a los Cazafantasmas de Bill Murray

GHOSTMASTER: UNA DIVERSIÓN TERRORÍFICA

CUÁNDO OCTUBREO **QUIÉN** PLANETA DEAGOSTINI
DÓNDE WWW.PLANETADEAGOSTIN.ES

PRIMERAS PANTALLAS Estrategia y simulación fantasmal para todos



¿Oyes ruidos extraños por la noche? ¿De vez en cuando te cruzas con algún muerto viviente? ¿Los sábados te obligan a ver Noche de Fiesta? Tan escalofriantes situaciones te parecerán nimiedades cuando, en la noche de Halloween, el terror se apodere de PS2 por medio de ¡*Ghostmaster*! ¡Aaaaaahhhhh!

Empire te propone en este título meterte en la piel de un sirviente del Más Allá que es enviado a la Tierra con un equipo de fantasmas para averiguar qué es lo que va mal en el pequeño pueblo de Gravenville. El jugador tendrá bajo su mando a un nutrido grupo de espectros y deberá utilizar las enorme cantidad e poderes de éstos para asustar y manipular a los mortales en escenarios de lo más variopinto.

Aunque aún no lo hemos probado, las primeras pantallas del juego muestran una combinación de elementos extraídos de títulos como *Sims* y *Dungeon Keeper*. La clave del éxito en *Ghostmaster* es gestionar y armonizar las habilidades de nuestras almas en pena. Podrás utilizar hasta 60 fantasmas que suman 200 poderes distintos.

El potente motor gráfico permite disfrutar con la cuidada extravagancia visual de unas habilidades visuales que resultarán familiares a los amantes de la películas de terror: tormentas en el interior de habitaciones, jinetes descabezados, paredes sangrantes...

Los espectros y seres del Más Allá de *Ghostmaster* se podrán mover a lo largo de 30 escenarios de diversión sobrenatural con nombres tan temibles como *Sé lo que hicisteis en el último campamento de verano*, *Por un puñado de plasma* o *Trainspooking*.




Unos escenarios que, además, se podrán recorrer en primera persona «poseyendo» a los propios fantasmas y utilizando sus sombríos ojos.


EL HOMBRE DEL SACO te parecerá el mejor cómico del universo cuando conozcas a los fantasmas de Ghostmaster

WAY OF THE SAMURAI, TAMBIÉN EN EUROPA

CUÁNDO (SEPTIEMBRE) **QUIÉN** PROEIN **DÓNDE** WWW.PROEIN.COM

NOTICIAS FRESCAS Desde Japón con amor



La compañía Eidos ha anunciado el lanzamiento en Europa de *Way of the Samurai*, que ha alcanzado el primer puesto en las listas de ventas de Japón, donde se publicó el pasado mes de febrero.

Se trata de un juego de aventuras desarrollado por los japoneses Acquire, los mismos que crearon los dos primeros títulos de la saga Tenchu. *Way of the Samurai* te trasladará al Japón feudal, donde te meterás en la piel de un samurai nómada que se ve envuelto en un conflicto entre dos facciones enfrentadas. Al tener encuentros con ambos bandos, deberás ingeniártelas para intentar resolver la guerra.



Way of the Samurai es la primera aventura totalmente determinada por las acciones y decisiones del jugador, que va trazando la historia y el final del juego.

Además, tendrás a tu disposición hasta 40 espadas distintas con las que batirte en combates muy realistas. *Sayonara...*

PIRUETAS MOTORIZADAS

¡Acelera a fondo, salta a las nubes y AGÁRRATE! Es la propuesta de *MX Superfly*, un juego de motocross acrobático para PS2 que saldrá en septiembre. Júntate con 27 profesionales reales de las categorías de 125 c.c., 250 c.c. y FreeStyle y compite en un total de 22 circuitos. En el modo Career podrás crear tu propio piloto, su equipación, patrocinadores... Además, podrás diseñar circuitos acrobáticos a tu antojo para realizar las acrobacias más demenciales.

CON UN PAR DE BOLAS

Blade Interactive Studios está preparando la nueva entrega de la serie *World Championship Snooker*, la saga de videojuegos de billar que cuenta con la licencia de World Snooker, el organismo oficial de este deporte. *WCS 2003* incluirá un nuevo y complejo sistema de IA desarrollado gracias al empleo de técnicas basadas en redes neuronales (¿comorrr?). La jugabilidad será desafiante e intuitiva y satisfará a veteranos y novatos en el manejo del taco. Además de los diferentes campeonatos, *WCS 2003* ofrecerá dos juegos más: billar de nueve bolas y billar inglés de ocho bolas. La competición se jugará en PS2 en invierno.


NO
MOLESTAR
Estoy jugando.
He alquilado
un juego por 1€

BICICLETAS VOLADORAS

CUANDO OTOÑO · QUIÉN VIRGIN · DÓNDE WWWVIRGIN.ES

ACROBACIAS Ciclismo extremo de la mano de Midway

Los chicos de Midway, creadores de *Red Card Soccer*, *NBA Hoopz* y *NHL Hitz*, siguen ampliando su oferta de juegos deportivos con el lanzamiento en breve de *Gravity Games Bike: Street. Vert. Dirt* para PS2. Se trata de un juego de ciclismo pero, siendo de Midway, podrás imaginar que no consiste precisamente en correr el Tour de Francia o dar un paseo en bici por el campo, sino de *volar* en bicicleta. El simple hecho de que la palabra gravedad sea parte del título desvela las intenciones que esconde.

Gravity Games es una competición en la que participan más de 200 atletas especializados en deportes extremos: skateboard, motocross, ciclismo acrobático... Midway se ha quedado con este último para su nueva creación, que incluye un total de 21 ciclistas entre los que se encuentran Dennis McCoy –el mejor ciclista acrobático de la historia de este deporte-, Fuzzy Hall o Jamie Bestwick. El juego combina desafiantes pistas y deportistas imaginarios con auténticos profesionales, estupendos sistemas para hacer piruetas y combos, maniobras increíbles y auténticos circuitos de Gravity Games.

Los jugadores deberán salvar los desafíos y obstáculos de los 10 circuitos abiertos, todos en 3D. Entre ellos están las Fábrica de Ácidos, Depósito Ferroviario, Refinería de Petróleo y Monte de Magma. Para obtener la medalla de oro, además de competir en los diez circuitos, deberás realizar y dominar más de 1.500 trucos y acrobacias en tierra y aire. Facilito, ¿verdad?

Gravity Games incluye imágenes exclusivas en DVD, escenas de la creación del juego y entrevistas con los ciclistas profesionales McCoy, Hall y Bestwick. Lo que no trae es la póliza de vida, un seguro médico ni casco. Menos mal que al menos es virtual...


El ciclismo acrobático es, sin duda, una manera muy artística de romperse la crisma

Las bicicletas son para el verano, para dar largos paseos al atardecer por campos de trigo y recoger florecillas silvestres... O, ¿quizá no?...

ESPÍRITU DEPORTIVO

CUANDO INVIERNO · QUIÉN EA · DÓNDE WWW.ESPANA.EA.COM

ENTRÉNATE EA para las nuevas versiones de FIFA y NBA

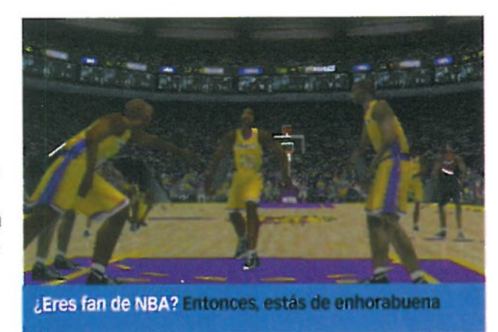


EA ha reforzado su línea de juegos para PSone con el anuncio del lanzamiento de nuevas versiones de sus series favoritas y más veteranas: *FIFA 2003*, *NBA Live 2003* y *Madden 2003*.

FIFA 2003 y *Pro Evolution 2* saldrán casi a la vez, volviendo a protagonizar todo un clásico: el derby entre dos grandes del fútbol poligonal.

También se espera que la nueva versión de *NBA* esté en las tiendas antes de Navidad. El último, *NBA Live 2002*, obtuvo un 7/10 en la review que publicamos en ***PSMag 60***.

Lo que no está tan claro es el lanzamiento en Europa de *Madden 2003*. Nuestro Departamento de Investigación Profunda trabaja a marchas forzadas para averiguar si el año que viene podremos jugar al fútbol americano por estas latitudes. Seguiremos informando. Corto y cambio.


¿Eres fan de NBA? Entonces, estás de enhorabuena



Nuevos balones, por favor. ¿Estás preparado para otro FIFA? EA cree que sí

EL MULTIMILLONARIO MERCADO DE LOS VIDEOJUEGOS

CUANDO 2002 · QUIÉN INFORMA MEDIA GROUP · DÓNDE WWW.INFORMAMEDIA.COM

NEGOCIO La industria del videojuego generará 3.028 millones de euros



La industria de los videojuegos lleva camino de convertirse, un año más, en una de las que más dinero moverán a lo largo del año. Según un informe de la compañía Informa Media Group, en 2002 los juegos para ordenador y consolas recaudarán 3.028 millones de euros, un 12% más que en el ejercicio anterior. No confundas churras con merinas: una cosa es el dinero que mueve un mercado y otra muy distinta el beneficio que saca la industria (a los ingresos hay que restarles los costes fijos, los variables,...)

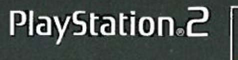
La popularidad alcanzada por las nuevas consolas de nueva generación han sido las principales contribuidoras de este crecimiento. A pesar de haber rebajado sustancialmente el precio de las máquinas en los últimos meses, las ventas de consolas y juegos han supuesto unos ingresos de 2.200 millones de dólares, lo que representa el 70% del mercado total.

A finales de año, los analistas cuentan con que habrá un parque de 70,4 millones de consolas de 128 bits en todo el mundo, de las que el 69% (48,4 millones de unidades) serán PS2. Nintendo podría tener en el mercado unos 15,1 millones de GameCube, mientras que Microsoft deberá conformarse con 6,9 millones de consolas en el mercado.



Prepárate para el tenis más duro.

Preparado para enfrentarte a los mejores tenistas profesionales del momento: Andre Agassi, Pete Sampras, Yevgeny Kafelnikov, Patrick Rafter, Martina Hingis, Anna Kournikova, Monica Seles, Lindsay Davenport. Prepárate para competir en los torneos más difíciles: Wimbledon, Australian Open, US Open... Prepárate para batirte el cobre en cualquier superficie: tierra batida, hierba, pistas rápidas... Smash Court Tennis Pro Tournament. Prepárate bien porque no va a ser fácil. Nada fácil.







es.playstation.com

METAL SLUG 4

CUANDO 2003 QUIÉN VIRGIN DÓNDE WWW.VIRGIN.ES

INCÓGNITA La nueva arcade de *Metal Slug* llega a japón ¿Habrá conversión para PlayStation?

Metal Slug 4, la última entrega del arcade de *scroll* lateral de SNK estará disparando a distro y siniestro en las salas de máquinas arcades japonesas cuando leas esto. La secuela del último *Metal Slug X* (8/10 *PSMag* 66), incluye carretillas elevadoras, camiones de tres toneladas y osos gigantes en una demencial mezcla de diversión, disparos, enemigos y jefes finales. Si se convertirá o no a PSone es una incógnita ya que Virgin asegura que no confirmará ningún otro lanzamiento de la saga hasta que no sepa cómo han ido las ventas de *Metal Slug X*, el último de la familia. En cualquier caso no sabremos nada antes de 2003. Mantendremos los dedos cruzados hasta entonces.



Acción animada. MS4 está repleto de escenas de estética manga.







Si una cosa no le faltan a los juegos de *Metal Slug* son colores y vistosidad al más puro estilo cartoon.

WALK LIKE AN EGIPCIAN

CUANDO OTOÑO QUIÉN KONAMI DÓNDE WWW.KONAMI-EUROPE.COM

ENTRÉNATE Yu-Gi-Oh! Un juego de cartas del antiguo Egipto. En serio

Primero fue el fenómeno *Pokémon*. Después llegó *Digimon*. Y ahora llega *Yu-Gi-Oh!*, un JDR de cartas de Konami que hará las delicias de los seguidores más fanáticos del Imperio del Sol Naciente.

El segundo título de la serie, *Forbidden Memories*, salió a la venta recientemente en Estados Unidos, donde ha cosechado grandes elogios y un gran éxito de ventas. Tal y como viene siendo habitual en este tipo de juegos, presenta un argumento de lo más estrafalario basado en el antiguo Egipto, donde el jugador deberá resolver los misterios que encierran los milenarios objetos que va descubriendo en sus viajes.

Konami planea publicar *Forbidden Memories* en otoño. Será realmente interesante comprobar si *Yu-Gi-On!* -supuestamente basado en el «juego de las sombras» al que jugaban los faraones hace 5.000 años- encontrará un hueco en el mercado europeo. Seguiremos informando.



Yu-Gi-Oh! Combina cartas y rol. Es grande, baby

Tal y como ya ocurriera con Digimon Card Battles, Yu-Gi-Oh! está arrasando en Japón

EL VERANO DE LAS SUPERNENAS

CUANDO AGOSTO QUIÉN CARTOON NETWORK DÓNDE WWW.NETWORK.COM

HEROÍNAS Película y gira veraniega con las supernenas

No hay duda: éste va a ser el verano de Las Ketchup, de Operación Triunfo y de Las Supernenas, dispuestas más que nunca a defender el mundo de los villanos que amenazan el planeta. Además del éxito de la serie que emite Cartoon Network, el 23 de agosto se estrena en nuestro país la primera película protagonizada de Pétalo, Burbuja y Cactus. Para celebrar su llegada a las pantallas españolas, Las Supernenas van a realizar una importante gira durante el mes de agosto por algunas de las playas más importantes de la costa mediterránea.

Con una superficie de 900 metros cuadrados, «La gira de Las Supernenas», de acceso gratuito y para todas las edades, ofrece, entre otras actividades, juegos hinchables, una sala de dibujo y otra de cine. Cactus, Pétalo y Burbuja son tres niñas superheroínas que utilizan sus poderes para enfrentarse a malvados monstruos que amenazan con controlar el planeta. Lo más curioso es que lo hacen sin abandonar sus tareas escolares y salvando el mundo antes de irse a la cama. Creada por Craig McCraken, la serie se estrenó en Europa en 1999, cosechando un gran éxito.



GIRA DE LAS SUPERNENAS

Días 2 y 3	Playa de Aro (Gerona)
Días 4 y 5	Tarragona
Días 7 y 8	Valencia
Días 10 y 11	Torrevieja (Alicante)
Días 12 y 13	Águilas (Murcia)
Días 15 y 16	Motril (Granada)
Días 18 y 19	Torremolinos (Málaga)
Días 21 y 22	Puerto de Santa María (Cádiz)

¡¡ SUPER PRECIO !!

MOBIDISCOUNT



¡¡ LOGOS Y MELODÍAS AL MEJOR PRECIO* !!

Hot

0101290 0101291 0101292 0101293 0101294 0101295 0101296 0101297 0101298 0101299
0101300 0101301 0101302 0101303 0101304 0101305 0101306 0101307 0101308 0101309

Deportes



0101310 0101311 0101312 0101313 0101314 0101315 0101316 0101317 0101318 0101319
0101320 0101321 0101322 0101323 0101324 0101325 0101326 0101327 0101328 0101329

Comics





0101330 0101331 0101332 0101333 0101334 0101335 0101336 0101337 0101338 0101339
0101340 0101341 0101342 0101343 0101344 0101345 0101346 0101347 0101348 0101349

Cine TV

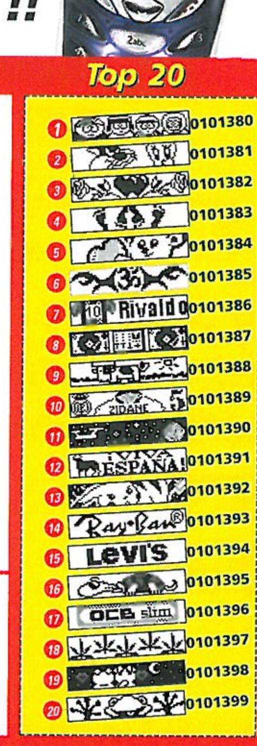


0101350 0101351 0101352 0101353 0101354 0101355 0101356 0101357 0101358 0101359
0101360 0101361 0101362 0101363 0101364 0101365 0101366 0101367 0101368 0101369

Amor

0101370 0101371 0101372 0101373 0101374 0101375 0101376 0101377 0101378 0101379

Top 20



1 0101380, 2 0101381, 3 0101382, 4 0101383, 5 0101384, 6 0101385, 7 0101386, 8 0101387, 9 0101388, 10 0101389, 11 0101390, 12 0101391, 13 0101392, 14 0101393, 15 0101394, 16 0101395, 17 0101396, 18 0101397, 19 0101398, 20 0101399



Fondos de pantalla



0101400 0101401 0101402 0101403 0101404 0101405 0101406 0101407
0101408 0101409 0101410 0101411 0101412 0101413 0101414 0101415 0101416 0101417

Para TODOS los teléfonos!! ¡¡ NUEVO !!

906 294 110**

Alucina en colores con el **contestador!!!**

AL MEJOR PRECIO** para tu móvil o tu fijo !!!

POR FIN !!!

PIDE LOGOS Y MELODÍAS ¡¡NUEVO!!

por SMS AL 7677*

Manda solamente el código de 7 números del logo o de la melodía de tu elección.
No se te cobrará nada por el mensaje de envío del pedido*

Ahora también puedes mandar logos y melodías a tus amigos.
Llama ya al **906 298 198**** *y sorpréndelos.*

Internacionales

0101418	Sex Bomb	Tom Jones
0101419	I will survive 1	Gloria Gainor
0101420	Every breath you take	Sting
0101421	The final countdown	Europe
0101422	Light my fire	Doors
0101423	Mambo 5	Lou Bega
0101424	Survivor	Destiny Child
0101425	Are U gonna go my way	Kravitz
0101426	Born in the USA	Bruce Springting
0101427	Saturday Night fever	Bee Gees
0101428	Like a virgin	Madonna
0101429	Barbie Girl	Aqua
0101430	Kiss	Prince
0101431	Killing me softly	Fugees
0101432	Hotel California	Eagles
0101433	Yellow Submarine	Beatles
0101434	I just can't get enough	Depeche mode
0101435	Maria, Maria	Santana
0101436	Ibiza	Vengaboys
0101437	Insomnia	Armstrong

Españolas

0101438	Dile que la quiero	David Civera
0101439	Me gustas tú	Manu Chao
0101440	Pa ti no estoy	Rosana
0101441	Yo quiero bailar	Sonia y Selena
0101442	Ay corazon	Las hijas del sol
0101443	Dos dias en la vida	Jarabe de Palo
0101444	Muevete	David Civera
0101445	El Humahuaqueño	King Africa
0101446	El verano ya llegó	Megalo
0101447	Soledad	La Oreja de Van Gogh
0101448	Lo haré por ti	Paulina Rubio
0101449	Que si que no	El Simbolo
0101450	Tu veneno	Natalia Oreiro
0101451	El ombligo del mundo	Jovanotti
0101452	Que bueno que estoy	Los mojinos escozios
0101453	Y yo sigo aquí	Paulina Rubio
0101454	Me pongo colorada	Papa Levante
0101455	Te quiero comer la boca	Mosca Tse Tse
0101456	Vivir es un carnaval	Los Cucas
0101457	Prohibida	Raúl

Cine TV

0101458	Wassup	TV
0101459	Matrix	Cine
0101460	James Bond	Cine
0101461	La pantera Rosa	TV
0101462	La abeja Maya	TV
0101463	Austin Powers	Cine
0101464	X men	Cine
0101465	Forrest Gump	Cine
0101466	El equipo A	TV
0101467	Bonanza	TV
0101468	Inspector Gadget	TV
0101469	El coche fantástico	TV
0101470	La Familia Adams	Cine
0101471	Pretty woman	Cine
0101472	Flashdance	Cine
0101473	Starsky & Hutch	TV
0101474	Full Monty	Cine
0101475	Pulp Fiction	Cine
0101476	Los Ángeles de Charlie	Cine
0101477	El padrino	Cine

TOP 20

1	0101478	Mision Imposible	Cine
2	0101479	Lady Marmelade	Cine
3	0101480	Betty la fea	TV
4	0101481	Los Simpsons	TV
5	0101482	El exorcista	Cine
6	0101483	South Park	TV
7	0101484	Himno Real Madrid	Futbol
8	0101485	Braveheart	Cine
9	0101486	Himno Nacional Español	Perez Casas
10	0101487	Himno F.C.Barcelona	Futbol
11	0101488	Titanic	Cine
12	0101489	It's raining men	Geri Halliwell
13	0101490	Friends	TV
14	0101491	We are the champions	Queen
15	0101492	El bueno el feo y el malo	Cine
16	0101493	No te fallaré	TV
17	0101494	Rocky III	Cine
18	0101495	S.detective en Hollywood	Cine
19	0101496	Himno Atlético de Madrid	Futbol
20	0101497	Flashdance	Cine

La instalación de logos, melodías o fondos de pantalla es posible sólo sobre terminales NOKIA, SAGEM, TRIUM, ALCATEL y MOTOROLA adaptados. *No se cobran los mensajes enviados por el usuario, solo se cobran los mensajes recibidos por el usuario: coste por mensaje recibido al móvil: 0,9 Euros + IVA - Coste por logo o melodia recibido: 1,08 Euros+ IVA **No se cobra por descargar un mensaje al contestador del usuario, solo se cobra la llamada para la escucha de los mensajes y el pedido: 1,09 Euros/minuto IVA incluido. Todas las marcas están registradas por sus propietarios respectivos. K-Mobile RCS B 424 802 734. Si tienes cualquier duda o sugerencia escribenos a info@kiwee.es

ESPECIAL LOADING ¿QUIÉN SABE DÓNDE?

No escriben, no llaman, estos juegos son las verdaderas madres de los desaparecidos..

Como solemos decir en la página que anuncia el próximo número, la industria del videojuego es una mala bestia, y a veces muerde y todo. Lo decimos porque todos los meses se anuncian nuevos juegos, luego sale mal la jugada, se cancelan y después se vuelven a sacar adelante con sólo pulsar la tecla de reiniciar.

Así pues, para celebrar el lanzamiento de *Planet Of The Apes* (un juego que parecía haber desaparecido en la destartalada agenda de Ubi Soft durante casi tres años) pensamos que podíamos reunir los mejores juegos de PlayStation que actualmente se encuentran desaparecidos en combate.



Juego de estrategia en punto muerto
Juego: Traffic Giant
Distribuidor: N/D
Siguiendo los pasos de títulos como Railroad Tycoon, el juego de estrategia para PC Traffic Giant lleva meses estancado ante un semáforo en ámbar. Nos han asegurado que su lanzamiento es inminente, pero parece ser que unas reparaciones de última hora lo están retrasando.

DESAPARECIDO



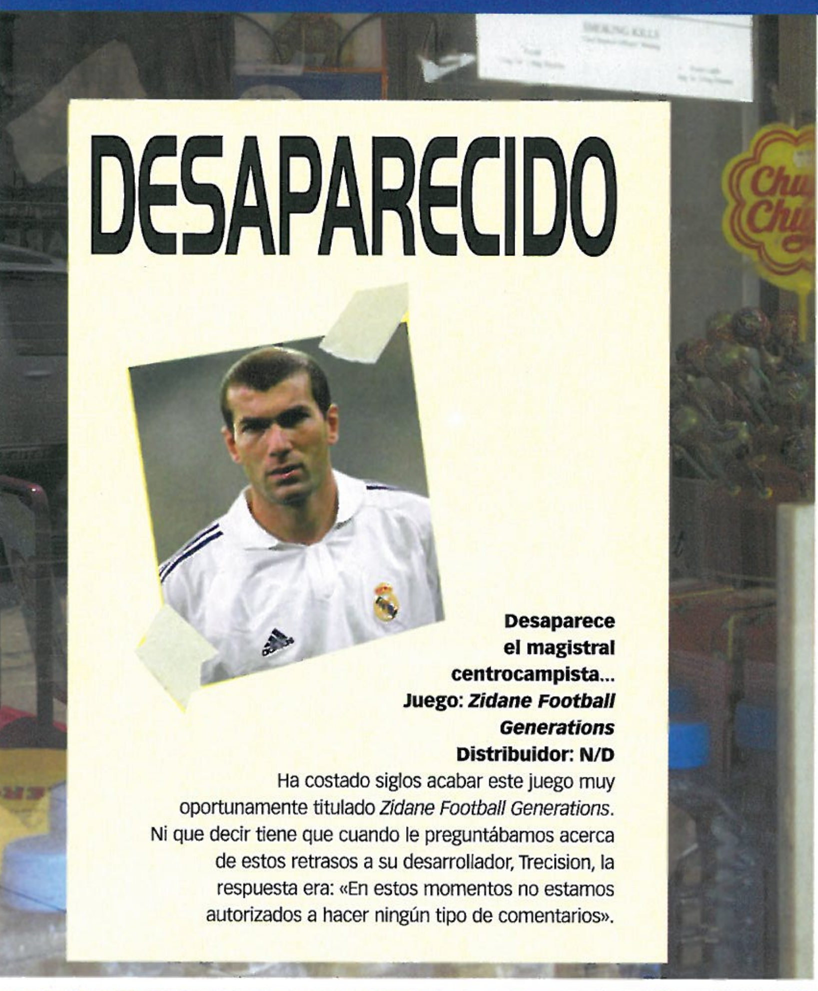
Caída libre de un juego de deportes de riesgo
Juego: Aero Dive
Distribuidor: Acclaim
El grupo EON prometió traer a las tiendas en octubre pasado el original juego de acrobacias de *skidiving* (paracaidismo de caída libre), que debía lanzar en nuestro país Acclaim. Sin embargo, todavía no hemos visto nada parecido a un juego final y, *Aero Dive* va a quedarse en el aire temporalmente.



UNOS CONTRATIEMPOS UN TANTO CÓMICOS PRODUCEN EL RETRASO EN EL LANZAMIENTO DE LAS AVENTURAS DE HELLBOY

Juego: *Hellboy*
Distribuidor: Cryo
Hellboy, la primera aventura para PS1 que cuenta como protagonista con el torturado héroe de Mike Mignola, lleva sufriendo retrasos debidos a todo tipo de problemas desde que se anunció su lanzamiento por primera vez a principios del año 2000. Y ahora se acaba de descartar su versión en PC, así que el destino del juego de PS1 es incierto.



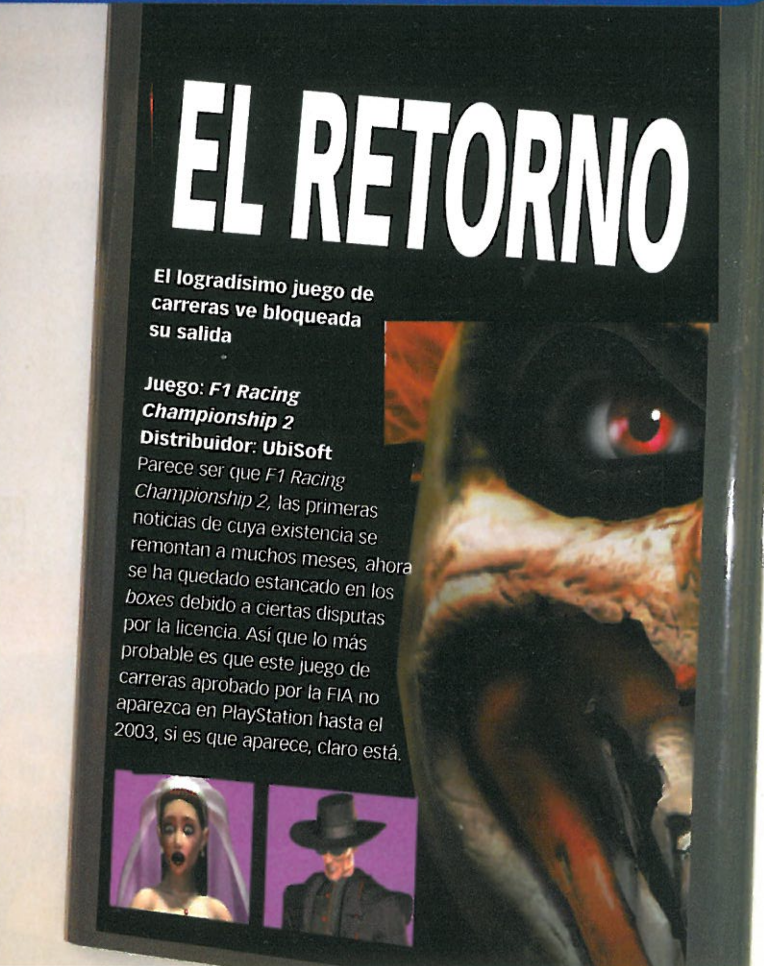


DESAPARECIDO

Desaparece el magistral centrocampista...

Juego: *Zidane Football Generations*
Distribuidor: N/D

Ha costado siglos acabar este juego muy oportunamente titulado *Zidane Football Generations*. Ni que decir tiene que cuando le preguntábamos acerca de estos retrasos a su desarrollador, Trecision, la respuesta era: «En estos momentos no estamos autorizados a hacer ningún tipo de comentarios».



EL RETORNO

El logradísimo juego de carreras ve bloqueada su salida

Juego: *F1 Racing Championship 2*
Distribuidor: UbiSoft

Parece ser que *F1 Racing Championship 2*, las primeras noticias de cuya existencia se remontan a muchos meses, ahora se ha quedado estancado en los *boxes* debido a ciertas disputas por la licencia. Así que lo más probable es que este juego de carreras aprobado por la FIA no aparezca en PlayStation hasta el 2003, si es que aparece, claro está.

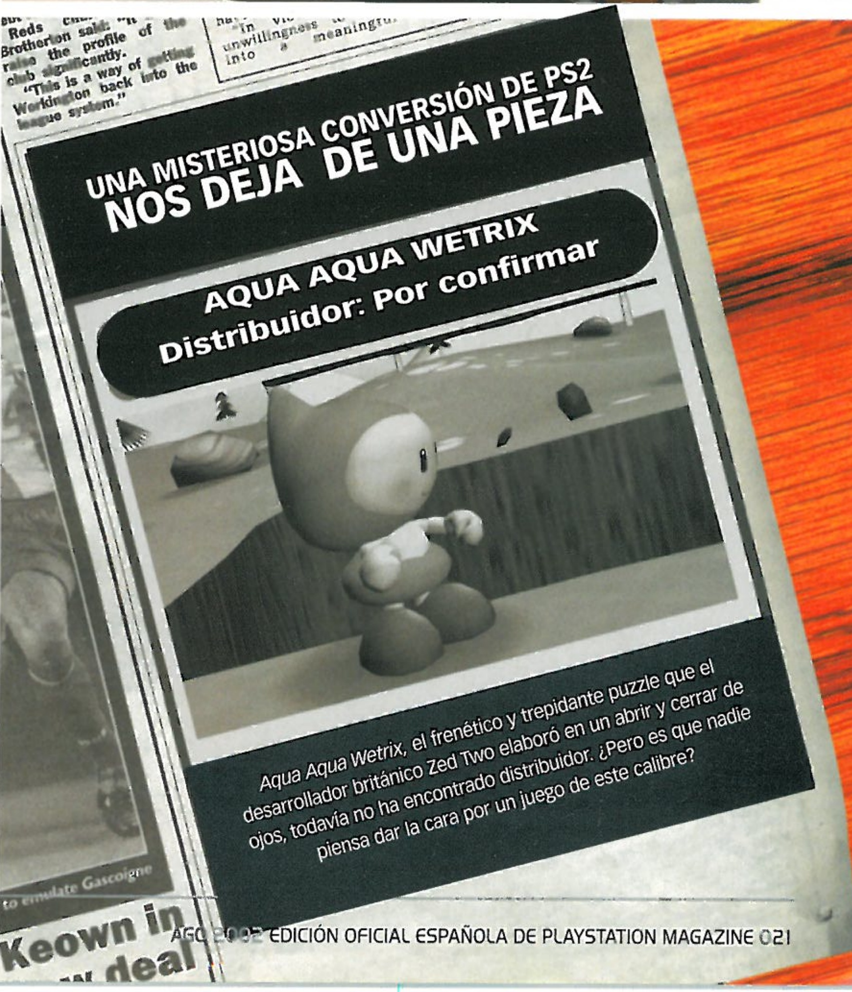


DESAPARECIDO

UN JUEGO DE CARRERAS QUE NO ACABA DE DESPEGAR

Twisted Metal: Small Brawl
Distribuidor: Sony

A pesar de haber sido lanzado a bombo y platillo el año pasado en Estados Unidos, parece ser que debido a las escasas ventas la tercera entrega de este *race 'em up* tan controvertido de Sony se ha quedado estancado en la línea de salida. Aunque la versión oficial es que el lanzamiento ha quedado pospuesto de manera temporal.



UNA MISTERIOSA CONVERSIÓN DE PS2 NOS DEJA DE UNA PIEZA

AQUA AQUA WETRIX
Distribuidor: Por confirmar

Aqua Aqua Wetrix, el frenético y trepidante puzzle que el desarrollador británico Zed Two elaboró en un abrir y cerrar de ojos, todavía no ha encontrado distribuidor. ¿Pero es que nadie piensa dar la cara por un juego de este calibre?





Adelanta: Puede que en la F1 real se hayan olvidado de cómo se ejecuta un adelantamiento. En F1A, no

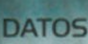
Formula One Arcade

Sony y Studio 33 dotan a la saga Formula One de 16 válvulas de diversión arcade



Los juegos de Fórmula Uno, al igual que el campeonato real, gozan de una enorme popularidad en todo el mundo. Pero como su principal atractivo consiste en dominar los grados de la suspensión y el tipo de neumáticos, suelen centrar la atención de un tipo concreto de jugadores.

Desviar el género hacia un enfoque descaradamente *arcade* podría descontentar a los miles de usuarios que compraron la afamada y exitosa entrega del año pasado, *Formula One 2001* (*PSMag* 53 7/10). Por lo tanto, sorprende que Sony haya decidido dar un cambio radical a una saga que funcionaba a la perfección. Más sorprendente si cabe resulta que Studio 33, el equipo encargado del desarrollo de *Arcade*, sea el mismo que exprimió al máximo las posibilidades de la F1 con los tres excelentes juegos *Formula One* que corrieron a cargo de Sony, así que decidimos enviar a nuestros



DATOS



DISPONIBLE SÍ

DISTRIBUIDOR SONY

DESARROLLADOR STUDIO 33

NÚMERO DE VECES QUE BARRICHELLO DEBERÁ DEJARSE GANAR POR SCHUMACHER EN F1A: CERO

FORMULA ONE HA MUERTO... LARGA VIDA A *FORMULA ONE ARCADE*



¿De qué vas?: F1A utiliza barras de información para que sepas qué está pasando?



No pares, no pares: Se acabaron las paradas de boxes: basta con recoger la llave inglesa

Muchó más que un arcade



Por extraño que parezca, no se trata de una secuela más, sino de una auténtica revolución. Sorprende que el mandamás de la F1, Bernie Ecclestone, permita que suceda algo así, a menos que la Fórmula 1 pretenda seguir los mismos derroteros en temporadas venideras (...no caerá esa breva).

Seamos sinceros: no todo el mundo está interesado en un deporte en el que el piloto que ha realizado la mejor carrera y está a punto de alzarse con la victoria deba dejarse adelantar en el último momento por culpa de una estúpida orden de equipo. ¿En qué se diferencia, pues, la nueva entrega de los títulos anteriores, y qué novedades incluye? No te pierdas nuestro reportaje.

PINCHAZO

Práctica
Sesiones de entrenamiento agotadoras
Las reglas en general
El lío de banderas
Cualquier bandera, en general, menos la de cuadros que saluda al ganador
22 coches, uno detrás de otro
Carreras de hasta 80 vueltas
La dichosa elección de neumáticos
Los ajustes de los cambios de marchas
La estrategia de la gasolina
Las penalizaciones
Ajustes del centro de gravedad
Ajustes de la suspensión
Las paradas en *boxes*
Los comentaristas
El aburrimiento

ACELERÓN

Coches que pasan de 300 por hora
Rectas que pasan en un suspiro
Coches que pierden una rueda... ¡y siguen rodando!
¡Fuegos artificiales!
Tres, cuatro o cinco vueltas
Nada de estrategias ni de ajustes
Escenarios animados
Comentarios *arcade*
Sistema de puntuación
Doce coches en la parrilla
Alguien que te pide que despabiles cuando te estás durmiendo
Puntuación de tu habilidad al volante independientemente de la posición
Desafíos más duros a medida que avanzas
Gente que se cruza y a la que puedes atropellar
Montones de circuitos, pilotos y modos adicionales que puedes desbloquear
Diversión

BÓXES

DE VUELTA Y MEDIA
Las carreras el primer nivel son de tres vueltas, las del segundo de cuatro, y las del tercero de cinco. Siempre empiezas en última posición



Mismo circuito, nuevas normas: F1A emplea los mismos circuitos que F12001

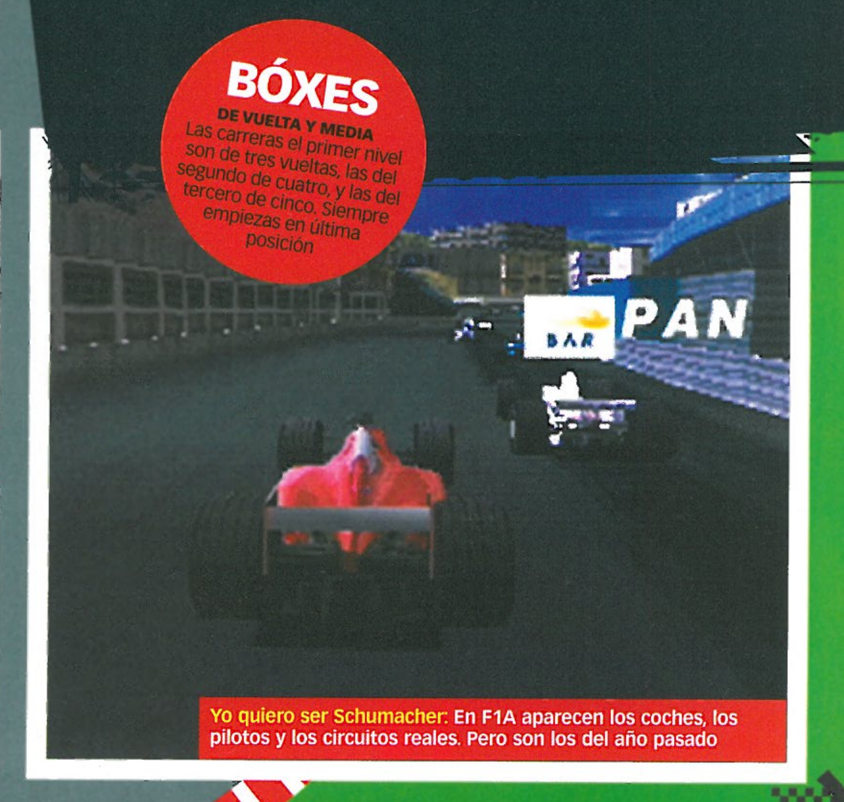


Velocidad endiablada: ¿Te aburren las rectas? Pasa sobre un acelerador y aprovecha el impulso





Ojo con las ruedas: Si chocas rueda con el contrario no vas a acabar la carrera



Yo quiero ser Schumacher: En F1A aparecen los coches, los pilotos y los circuitos reales. Pero son los del año pasado

agentes especiales hasta el estudio de, valga la redundancia, Studio 33, ubicado en Liverpool, para descubrir qué demonios estaba pasando con la saga y en qué consistía esa alocada idea de deshilvanar el modo arcade de juegos anteriores para rehacerlo de nuevo y convertirlo en el atractivo principal de la nueva entrega.

Nos encontramos con un equipo encantado de pervertir el género y muy seguro de que el nuevo *Formula One* gozará de un recibimiento tan bueno entre el público como las entregas anteriores. Vayamos paso a paso...

TRAMO A TRAMO

Mucho más que la eterna batalla entre segundones por quedar detrás de Shumacher

Un clásico: No falta ni un solo circuito. Montecarlo: ¡allá vamos!



Repite conmigo: Puedes volver a disfrutar de los mejores momentos



Fácil, fácil: Es fácil ganar carreras, pero no todo se reduce a acabar el primero



La cosa se complica: A medida que te aproximas al modo pro, la complicación aumenta

Como una estela: Puedes acelerar a tope si pasas sobre una estela

BOXES

POWER-UPS VOLANTES
Los elementos que debes recoger están por todo el circuito, normalmente en posiciones estratégicas. Algunos funcionan de inmediato, y otros debes activarlos

MODO TRAMO



En *F1 Arcade* no se trata tan sólo de ganar carreras. Bueno, tal vez sí en los modos para uno y dos jugadores, pero si quieres competir contra los *Schumachers* de este mundo en el modo tramo, tendrás que «currártelo» a conciencia.

En un principio optas tan sólo a tres circuitos y un abanico de pilotos muy poco atractivo.

PILOTAJE AVANZADO

Después de cada carrera recibirás una puntuación acorde a tus méritos. Los puntos se obtienen por llegar a los puntos de control, recoger la mascota de la carrera, y por acabar la carrera con el vehículo en buenas condiciones. También cuenta la posición, claro está. Pero tu pericia al volante es parte esencial, de modo que si estás acostumbrado a atajar por los tramos de hierba, será mejor que vayas cambiando tus hábitos. Dependiendo de la valoración obtenida (desde A de «as» hasta F de «fatal»), accederás a más circuitos y pilotos. En resumidas cuentas, si cruzas la línea de meta en primera posición, enhorabuena, pero ten en cuenta que como te comportes



Por la tangente: Tu puntuación se va a resentir



¿Y tú quién eres?: El modo tramo empieza con tres coches



Desde atrás: Siempre empiezas en la última posición de la parrilla

MODO PRO



Si ganas en los tres niveles del modo tramo, consiguiendo al mismo tiempo la valoración imprescindible (C para el primero, B para el segundo y A para el tercero), podrás participar en el modo pro.

Aquí la cosa se complica. El reloj corre más rápido, el coche parece más propenso a las sacudidas y el resto de pilotos demuestran mejores maneras. Sin embargo, si superas el modo con buenas puntuaciones, tus amigos, familiares y demás allegados te adorarán como a un dios.

¿Y SI PASARA EN LA F1 DEL MUNDO REAL?

¿Crees que los pilotos que siguen a Shumacher en procesión son un atajo de inútiles? ¿Y si compitieran como en Arcade?

La verdad es que, últimamente, la F1 está un poco aburrida. Schumacher gana cada premio aunque no haga méritos para ello (ya se encarga el director de equipo de poner a cada uno en su sitio), de modo que las carreras son cada vez más predecibles y tan monótonas como el programa de Sánchez Dragó.

¿Qué pasaría si la realidad fuera como en *Formula One Arcade*? Para empezar, los coches correrían mucho más, ya que el freno dejaría de tener utilidad alguna en un universo dominado por el acelerador a fondo. El resto de pilotos gozaría de alguna oportunidad, ya que aunque embistieras al bólido tras el que ibas a rebufo, no sufrirías penalización alguna ni tendrías que encerrarte en boxes durante unos minutos. Además, el hecho de contar con una serie de reforzadores por doquier elevaría hasta cotas insospechadas los niveles de adrenalina tanto de pilotos como de espectadores. Ya lo estoy imaginando: «De La Rosa tendrá que conformarse otra vez con acabar en penúltima posición... pero, ¡atención! Acaba de pasar sobre un ítem de invencibilidad, se ha estampado contra la barrera, ha rebotado con fuerza, y en un abrir y cerrar de ojos se ha encaramado a la primera posición. ¡Increíble!» Desde luego, de ser así, los domingos por la tarde nadie se despegaría del televisor.



Con una basta: El modo de carrera rápida te permite elegir el coche y el circuito que prefieras

MODO CARRERA INDIVIDUAL

La mejor forma de entrar a saco en el juego. A diferencia del modo tramo, aquí puede elegir a cualquier piloto y cualquier circuito desde el primer momento. Si el realismo no es lo tuyo y prefieres que De La Rosa se imponga a Schumacher en cualquier gran premio, ahora tienes la oportunidad.

No falta ni uno solo de los extras del modo tramo, de modo que es tu oportunidad para practicar antes de pasar al juego principal, al tiempo que te lo pasas pipa por las calles de Montecarlo, por poner un ejemplo.

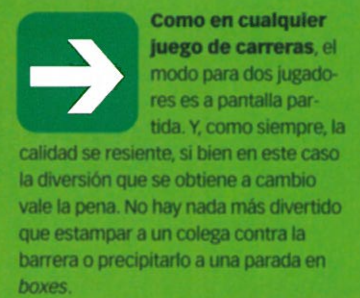

Dos mejor que una: El modo para dos jugadores a pantalla partida es todo un clásico


En cualquier lugar a cualquier hora: Decídete por el circuito y por el coche que prefieras

MODO DOS JUGADORES

Como en cualquier juego de carreras, el modo para dos jugadores es a pantalla partida. Y, como siempre, la calidad se resiente, si bien en este caso la diversión que se obtiene a cambio vale la pena. No hay nada más divertido que estampar a un colega contra la barrera o precipitarlo a una parada en *boxes*.

Al igual que en el modo de carrera rápida, puedes elegir a cualquier piloto y cualquier circuito.





¿De qué color soy?: La barra de información es para los dos jugadores. Para distinguir está la flecha



¿Y si...?: Algo así podría llegar a verse los domingos por la tarde en televisión

©etty


¡Pedazo de cielo!: Al decidirse por un enfoque arcade, se han trabajado más los colores

TÚ PUEDES...

Como cualquier buen juego que se precie, en Formula One Arcade puedes acceder a niveles


Mascoteo: Descubrirás un montón de mascotas

MODO MASCOTA

Hazte con todas las mascotas en el modo tramo y podrás acceder al modo mascota en el que –lo has adivinado– de lo que se trata es de recoger todas las mascotas. Cuando tengas 30, el reloj se parará, para que la próxima vez intentes superar tu marca.

MODO TAG

Para acceder a este modo, consigue una nota media de A en cualquier tramo completo. En el modo Tag, debes *pillar* a los 11 rivales estampándote contra ellos. Una vez *pillados*, el coche pierde su potencia y abandona la carrera.

MODO PERSECUCIÓN

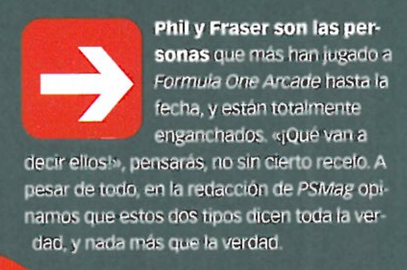
Completa el modo pro y accederás a esta belleza. Es un desafío a tus dotes de sabueso, ya que deberás seguir a un coche que controla el ordenador que cada vez corre más y más rápido. Y no se vale adelantar.

¡Que te pillo!: ¿Jugar al pilla-pilla con un bólido de F1? No puede ser verdad


¡Siga a ese coche!: En el modo persecución debes seguir a otro coche, pero nunca adelantarlo

«HE JUGADO HASTA CAER EXHAUSTO...

Phil Hilliard, jefe de proyecto, y Fraser McLachlan, desarrollador



Phil y Fraser son las personas que más han jugado a *Formula One Arcade* hasta la fecha, y están totalmente enganchados. «¡Qué van a decir ellos!», pensarás, no sin cierto recelo. A pesar de todo, en la redacción de *PSMag* opinamos que estos dos tipos dicen toda la verdad, y nada más que la verdad.

PSMag: ¿Qué queda de *F1 2001*?
Phil: Pues hemos remozado por completo el juego. Podría decirse que lo único que no varía son los coches y los circuitos.
Fraser: El cambio principal, obviedades aparte, es que lo más importante no es acabar primero. Ahora hay que acabar primero, pilotar bien y recoger tantos reforzadores como sea posible. Se acabó la simplicidad.

PSMag: ¿Se ha perdido, pues, el realismo?
Phil: Lo cierto es que en los circuitos de F1 reales no hay muchos *power-ups*, que digamos. Los tiempos por vuelta son entre un 10 y un 20% más rápidos, y en cada carrera sólo hay 12 bólidos, y no 22 como en un gran premio real.

PSMag: ¿Y en qué afectan los cambios a la jugabilidad?
Phil: Por lo que se refiere a los 12 vehículos, pretendemos aportar carreras mucho más

BÓXES
¿CUÁNTOS HOMBRES? Studio 33 empezó a trabajar en *Formula One Arcade* en agosto del año pasado, con cuatro programadores y cuatro artistas en la plantilla



«Lo más importante no es acabar primero»


Phil Hilliard: ¿No te gusta F1A? Este hombre es el culpable


Le encanta: ¡Qué va a decir Fraser McLachlan!

LA FÓRMULA UNO EN PLAYSTATION

Los juegos de carreras venden, y la F1 cuenta con su propio subgénero. El problema viene a la hora de distinguir a unos juegos de otros. Intentémoslo.


Formula One '98
Distribuidor: Psygnosis
Desarrollador: Visual Sciences
PSMag23 – 9/10
Secuela. «No es mejor que *F1'97*, ni tampoco que el *F1* original.»


F1 2000
Distribuidor: EA
Desarrollador: EA Sports
***PSMag41* – 10/10**
EA consigue su propia licencia. Y es buena. «El simulador de F1 más jugable y perfecto para PS1 hasta la fecha.» Así juzgamos.


Formula One 2000
Distribuidor: Sony
Desarrollador: Studio 22
***PSMag46* – 8/10**
La saga original sigue en forma. «Buen juego de carreras con un control emocionante». No nos cortamos a la hora de emitir veredictos.


Formula One
Distribuidor: Sony
Desarrollador: Bizarre Creations
***PSMag2* – 9/10**
El *F1* original para PlayStation apareció a finales del 96. «Un juego realista y muy jugable», sentenciamos en su momento.


Formula One '99
Distribuidor: Sony
Desarrollador: Studio 33
***PSMag35* – 9/10**
Studio 33 surgió de una escisión de Psygnosis, de modo que la saga continuaba. «*F1'99* devuelve a la saga al buen camino.»


F1 Championship 2000
Distribuidor: EA
Desarrollador: EA Sports
***PSMag46* – 9/10**
La actualización que EA hizo de *F1 2000*, seis meses después. «Buen juego de F1, pero nada que no ofreciera ya *F1 2000*.»


F1 World Grand Prix 2000
Distribuidor: N/D
Desarrollador: Video System
F1 con un giro interesante. Puedes competir como tú mismo, aunque algunos problemas técnicos impidieron que fuera lo que se esperaba.


Formula One '97
Distribuidor: Sony
Desarrollador: Bizarre Creations
***PSMag11* – 9/10**
Amplió y actualizó la oferta del año anterior. «Una obra maestra del motor.»


F1 World Grand Prix
Distribuidor: Proein
Desarrollador: Video System
PSMag38, 3/10
Pobre entrada de Video System en la F1. Una combinación frustrante de gráficos poco decentes y un control impreciso.


F1 Championship 2000
Distribuidor: EA
Desarrollador: EA Sports
PSMag46, 9/10
Actualización del juego de EA *F1 2000*, sólo seis meses más tarde. Un gran juego sin nada especial que no tuviera el anterior.


Formula One 2001
Distribuidor: Sony
Desarrollador: Studio 33
***PSMag53* – 7/10**
La cumbre de la F1 para PSone: «Más rápido, inteligente y mejor rematado que cualquier otro título del género hasta hoy.»

BÓXES
¿QUÉ RECOJA LO QUÉ?
Power-Ups de efectos retardados: Turbo, Agarre, Invulnerabilidad y Súper Reparación. De efecto inmediato: Tiempo (bonus de tres segundos), Reparación y

competidas. La Fórmula Uno está demasiado profesionalizada, y nosotros queremos que las distancias entre pilotos se acorten para potenciar la emoción. La IA se adapta a la pericia del jugador, pero no de una forma tan *elástica* como en *GT*.

Fraser: Es mucho más divertido, tanto para jugar como para desarrollarlo. El propósito principal ha sido hacer el juego mucho más asequible, y creo que lo hemos logrado. Siempre he pensado que cualquier persona debería poder jugar con este título.

PSMag: ¿Un juego fácil para los recién llegados, pues?
Fraser: No creas. El desafío no es tan sencillo como parece. ¡El modo pro es una pasada! Si quieres conseguir las ocho estrellas en todos los circuitos vas a tener que sudar de lo lindo.
Phil: Uno de los problemas que tuvimos que superar fue el del equilibrio.
Fraser: Establecer el nivel de dificultad ha sido lo más complicado. Ajustarlo de modo que un jugador inexperto también pueda jugar, y que goce al mismo tiempo de la curva de dificultad adecuada para que logre progresar no es moco de pavo. Y tampoco es nada fácil desarrollar un juego complicado de cara a los jugadores más avezados.

PSMag: ¿Lo habéis conseguido?

Hardcore: El modo Pro es muy, pero que muy complicado

Fraser: Pues yo no he parado de jugar desde que lo acabamos, ¡y me encanta! Para conseguir una maestría considerable en cada circuito hay que invertir tiempo, pero nadie se aburrirá por competir una y otra vez en los mismos entornos, de eso estoy seguro.
Phil: Lo mejor es que nos lo hemos pasado genial con su desarrollo. Es algo nuevo, y hemos intentado ir todo lo lejos que nos permitía un género algo anquilosado.




¡Sexto!: Sí, pero... ¿de cuantos?



Newman Hass Racing

Distribuidor: Sony *PSMag17*, **8/10**
Un gran título de carreras Indy que utiliza el motor gráfico del *F1* de Psygnosis.



Formula One '99

Distribuidor: Sony *PSMag35*, **8/10**
Otro gran juego de F1 que imparte jugabilidad y emoción a partes iguales



Destruction Derby Raw

Distribuidor: Sony *PSMag44*, **8/10**
El tercer juego de *Destruction Derby* y, probablemente, el mejor.



Formula One 2000

Distribuidor: Sony *PSMag46*, **8/10**
Más y más F1, pero en esta ocasión, F1 de calidad sobrada.

FÓRMULA DE ESTUDIO

¿Quién forma el equipo que ha desbaratado F1?



En el corazón de la ciudad de Liverpool, en un idílico enclave cerca de los Albert Docks, con vistas al río Mersey, encontramos el estudio de Studio 33, fundado en 1996 por John White, un exdirector de Psygnosis que abandonó antes de que Sony comprara dicha empresa. Desde entonces Studio 33 ha demostrado su experiencia en el desarrollo de juegos de carreras, sobre todo con la saga *Formula One*. De hecho, sus juegos siempre han puntuado bien en nuestros veredictos, y eso tiene mucho mérito. La empresa emplea a 29 personas, entre los que se incluyen 15 programadores y 13 dibujantes. Puedes conocerlos en la página web www.studio33.co.uk



Formula One 2001

BOXES
¿QUÉ TAL TE HA IDO?
Tu puntuación final (de A a F) se basa en cinco factores: Tiempos de Objetivo, Posición en Carrera, Mascota, Daños al Vehículo y Pericia del Piloto

EL ARTE DE LA FORMULA UNO

Secuestramos al diseñador jefe de F1A para someterlo a un interrogatorio infalible



Fuegos artificiales: Darrel dirige al equipo artístico de los títulos sobre F1 anteriores de Studio 33



PSMag: ¿Qué elementos os ha hecho cambiar la palabra *Arcade*?
Darrel: Ha sido un cambio innovador. Habíamos alcanzado cotas de realismo casi perfectas, y creo que el universo de la *F1* ya no podía explotarse más en el entorno de la PlayStation. Por esta razón, este año, en lugar de actualizar las estadísticas, los creadores hemos gozado de mayor libertad.

PSMag: ¿Hay algo que te hubiera gustado aportar y que no haya sido posible?
Darrel: Queríamos presentar coches más auténticos, pero la FIA no nos lo hubiera permitido. Hemos incorporado fuegos de artificio y aviones que sobrevuelan los circuitos para que, gráficamente, sea más atractivo.

PSMag: ¿En qué juegos os habéis inspirado?
Darrel: Estudiamos juegos como *Speed Freaks* y *Crash Bandicoot* para conseguir los colores que queríamos utilizar. Estábamos tan acostumbrados a *GT* y *TOCA* que el cambio se agradece.

PSMag: ¿Estás satisfecho del resultado?
Darrell: Es un juego muy bueno. Hemos tenido más tiempo para pulirlo, ya que no nos hemos tenido que preocupar ni por los coches ni por los circuitos.

LANZAMIENTO **SEPTIEMBRE**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
DESARROLLADOR **REBELLION**
WEB **WWW.UBISOFT.CO**

Largo Winch

Unos terroristas irrumpen en tu casa y amordazan a tus colegas. ¿Te extraña que este millonario necesite telefonear a un amigo...?

LUCES, CÁMARAS, ACCIÓN

Como si ser un rehén desarmado en tu propio cuartel general, rodeado por un puñado de rufianes fuera poco, Largo debe enfrentarse también a su propio sistema seguridad el cual, en tales circunstancias, se ha vuelto en su contra. Si atacas a los terroristas delante de una cámara, llegarán refuerzos en menos que canta un gallo para echar una mano a sus colegas.



En guardia. Mata a tus captores pero esquiva el ojo sempiterno

A LA RICA COMBA

Puzzles y sigilo son las armas principales de este juego, pero también disfrutarás de alguna que otra secuencia de acción sin freno. Por ejemplo, casi al final del primer nivel, encontrarás una bomba de relojería, y dispondrás de un minuto para localizarla y desactivarla. Si no lo consigues, ya puedes despedirte.

¡Explota, explota me expló...! No queda tiempo, y la bomba va a estallar

TEC-TÓNICO

Largo Winch, gracias a su inmensa fortuna y su exquisita educación, es un maestro de las nuevas tecnologías. Deberá piratear ordenadores para reventar códigos, anular cámaras de seguridad y, al mismo tiempo, tendrá que vérselas con algunos escáners para extraer información.



Poco tiempo. Debes piratear los ordenadores, pero cuentas con muy poco tiempo



¿Quién es Largo Winch? Pues un Solid Snake con traje elegante combinado con el saber estar de Gabe Logan. Una especie de Sargento de Hierro cruzado con Bill Gates. Y, además de todo eso, el héroe de acción más acaudalado de la PS1.

El hijo adoptado del hombre más rico del mundo, nada más sentarse en el sillón de director de The Winch Corporation que, hasta hace bien poco ocupaba su estimado y difunto padrastro, ve cómo la desgracia asola su existencia. Unos terroristas venezolanos irrumpen en su cuartel general sudamericano y Largo es hecho prisionero. A partir de aquí, se inicia una aventura sigilosa en la que nuestro héroe decidirá tomarse su merecida venganza. Aunque en ocasiones parece una burda copia de algunos clásicos para PS1 como *Syphon Filter* y *Metal Gear Solid*, *Largo Winch* no es ninguna especie de *Chase The Express*. Al ambientarse en la alta sociedad, *Largo* disfruta de un estilo único rodeado de lujo y buen gusto, pero el destino quiere que el héroe principal se convierta en un prisionero en su propia casa, dónde debe dar esquinazo a cámaras y guardaespaldas para lograr su objetivo. Muy inspirado.

TRAMANDO TRAMAS

Ya a estas tempranas alturas del desarrollo, el juego ofrece una ambientación envidiable. En ocasiones, un juego cinematográfico no es más que una serie inacabable de secuencias de vídeo, pero en *Largo Winch*, la acción está salpicada por constantes reportajes televisivos, llamadas telefónicas y regresiones en el tiempo. Los diseñadores de Rebellion se han esforzado de lo lindo para que el jugador se enganche a la trama con la ansiedad por saber lo que estar por venir. La acción, sin embargo, debe elaborarse bastante más. Está muy bien eso de imitar las ideas de grandes clásicos como *Metal Gear Solid*, pero de ahí a revivir el sistema de lucha de dos botones del *Tomb Raider* original media un abismo. Al igual que sucedía en la aventura de Ubi Soft *El*



REGRESO AL PASADO

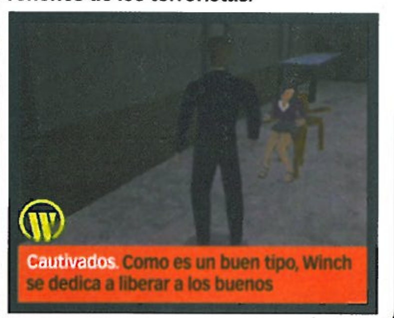
Completa un capítulo y disfrutarás de una excelente escena de vídeo. El formato varía, y encontrarás desde programas de televisión hasta anuncios y regresiones. En ellas, Largo recuerda que justo antes del secuestro de su empresa, acababa de declinar una oferta de un rival que quería com-



Cara de mala. ¿Será la doble de Sharon Stone la responsable del marasmo?

AUDIENCIA CAUTIVA

Nada más empezar estás encerrado en un garaje. Trastea los coches hasta encontrar unos cuantos fusibles y un kit de herramientas. Ahora que puedes hacer que vuelva la luz, es hora de escapar. También conocerás al resto de rehenes de los terroristas.



Cautivados. Como es un buen tipo, Winch se dedica a liberar a los buenos

COMO EN GREMLINS

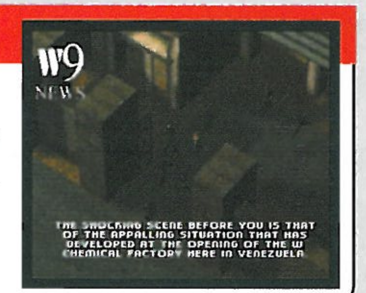
Como si de una Lara, en feo, se tratara, Largo debe ejecutar saltos acrobáticos, trepar a toda pastilla o arrastrarse en silencio para superar toda una serie de obstáculos. En el cine serás testigo de una escena memorable. Largo debe dar esquinazo a unos terroristas en la oscuridad intermitente que refleja la pantalla.




Vaya estreno. Aprovecha la oscuridad del cine para escapar de los guardianes

TELEADICTOS

Hasta dónde nos alcanza la memoria, los juegos de PlayStation no han cejado en su empeño por tomar prestados enfoques típicos del mundo del cine. *Largo Winch*, sin embargo, se decanta por la pequeña pantalla. No te pierdas los noticiarios, de estrafalarios logos y sobreexcitados presentadores. En algún momento aparecerá también algún que otro periodista.

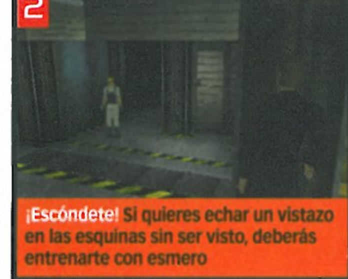


Puesta a punto

Como todo buen juego que se precie de serlo, Largo Winch incluye un modo de entrenamiento que bien merece capítulo aparte



¡Corre! Un entrenador te da las nociones básicas. Es un poco repelente.



¡Escóndete! Si quieres echar un vistazo en las esquinas sin ser visto, deberás entrenarte con esmero



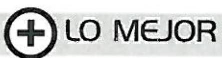
¡Lucha! Tres de tus guardaespaldas te enseñarán más de un truco sucio



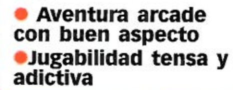
¡Escúrrete! Ocúltate en las sombras para pasar desapercibido

Planeta de los Simios (*PSMag67*, 6/10), los enfrentamientos de *Largo Winch* parecen piruetas de *Thunderbird* en lugar de adrenalíticas escenas a lo *James Bond*. Además, Winch no es que sea el personaje de control más intuitivo a este lado del globo. Como sólo hay un botón de acción, en más de una ocasión te dedicarás a golpear los archivadores en lugar de abrirlos. Fallos aparte, y por lo visto hasta el momento, *Largo Winch* apunta buenas maneras. La ambientación es tan tensa y la historia tan adictiva que la acción transcurre a un ritmo frenético, evitando en todo momento los momentos insulsos. *PSMag* analizará *Winch* con pelos y señales para ofreceros el veredicto más estricto y objetivo del planeta PlayStation.

AVANCE



LO MEJOR
- Aventura arcade con buen aspecto
- Jugabilidad tensa y adictiva



LO PEOR
- Se parece demasiado a *MGS*
- 3D poco convincentes

NUESTRA PREDICCIÓN

Buena ambientación que minimiza los fallos técnicos.





Piloto automático. Como en un WipEout, uno de los ítems de FOA es un piloto automático que dura unos segundos.



Bienvenidos a España. No creas que te va a ser fácil correr en tu propio país. Primero, tendrás que desbloquearlo.



DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **29,95 E**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **STUDIO 33 / SONY**
IDIOMA: **TEXTOS EN CASTELLANO**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

F1 CHAMPIONSHIP SESION
(*PSMag46* 9/10)
El simulador de EA para PSone continúa siendo el más equilibrado en la gris/blanca de Sony.

FORMULA 1
(*PSMag2* 9/10)
Nació con PlayStation y, quienes lo conocen, dicen que es el mejor. ¿Tú qué opinas?

FORMULA ONE ARCADE

¡Aún se puede ser original con un deporte tan técnico como la F1! Pero no esperes realismo a cambio...



Que los simuladores de carreras venden más que los arcades no es ningún secreto, la verdad. Compara ventas de la serie *Gran Turismo* con las de *Ridge Racer* para saber a qué nos referimos. Ésa es una regla de oro, por lo que en ocasiones cuesta entender por qué algunos desarrolladores continúan apostando por la vieja fórmula del arcade. ¡Pero tiene mucho sentido, aunque no lo creas! ¿Preferirías un mal simulador o un buen arcade? Si un equipo de desarrollo no se ve capaz de superar a los mejores simuladores de un determinado género, lo mejor que pueden hacer es «algo diferente». O sea, un arcade.

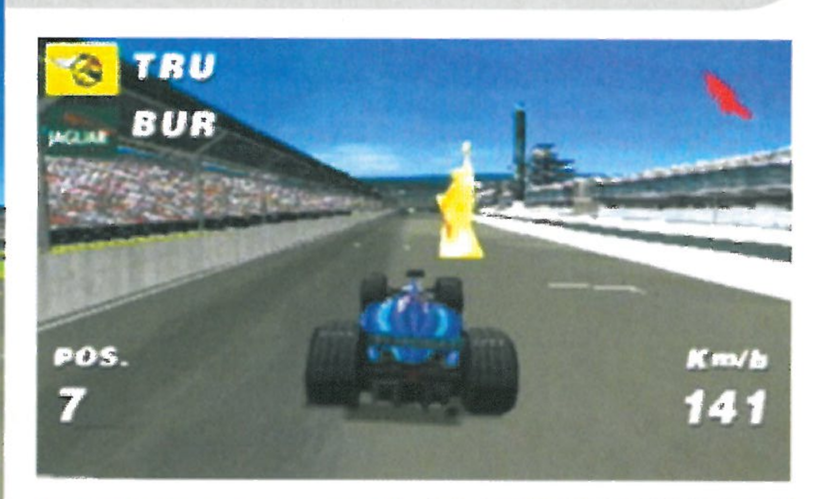
Formula One Arcade, por tanto, no puede competir —ni lo intenta siquiera— con títulos de la talla del *Formula 1* original de Psygnosis o del brillante *F1 Championship Season 2000* de Electronic Arts. Sin embargo, sin competir, puede ofrecer una experiencia de juego diferente. ¿Te imaginas una especie de *WipEout* con coches de Fórmula 1? Un título rapidísimo en el que los monoplazas recogen ítems, tienen turbos, corren casi igual de rápido sobre asfalto que sobre hierba y sin penalizaciones de la FIA por saltarse chicanes en línea recta. Ya, lo sabemos, es una falta de respeto al deporte rey del motor, pero... ¡es muy divertido!

La mecánica de juego de *Formula One Arcade* es bastante básica, pero muy efectiva. A lo largo de cada circuito hay determinados ítems diferentes, cada uno con una función distinta. El turbo aumenta tu velocidad punta —aunque ésta no aumenta de repente como con los turbos de otros juegos, sólo aumenta la potencia de tu motor momentáneamente—, las llaves fijas disminuyen los daños de tu coche, las ruedas mejoran tu agarre en las curvas, etc. Los pilotos automáticos y los «escudos», como en *WipEout*, funcionan tan sólo durante unos segundos. Todo esto debe estar sonándote a chino tratándose de un título de F1, ¿no? Pues hazte a la idea y acéptalo, porque la intolerancia o los prejuicios no deberían permitir que te pierdas un juego como éste. Sólo por su originalidad, merece la pena.

Independientemente del tipo de ítems que recojas o para qué sirvan, cuando hayas tomando la cantidad necesaria de ellos se desbloqueará la estatuilla

«La mecánica de juego de *Formula One Arcade* es bastante básica, pero muy efectiva»







¿Licencia de...? Los pilotos de cada equipo te harán dudar sobre la temporada en la que se basa el juego —¿2001? ¿2002?—, así que escoge a Fernando Alonso y no hagas preguntas.



Ítems. Recoge todos los ítems necesarios para desbloquear las estatuillas características de cada país y desbloquear nuevos circuitos.

antes de la recta final: si la recoges y acabas la carrera dentro de las cinco primeras posiciones, te la quedas. Si sólo acabas en las primeras cinco posiciones, sólo desbloqueas el siguiente circuito, pero con eso no tienes suficiente. Necesitas conseguir todas las estatuillas de la primera fase del campeonato (seis carreras, seis países) para acceder a la segunda, y así sucesivamente.

También los pilotos y equipos más importantes están bloqueados al comienzo del juego. Necesitarás «empezar desde cero» con un piloto jovenzuelo de algún equipo menor. Como Fernando Alonso, nuestro superespañol, que en el juego corre con Minardi. Sí, con Minardi, has leído bien. Nos consta de que Minardi no es el equipo de Alonso este año, pero es que tampoco queda nada claro de qué año es la licencia de *FOA*. Unos pilotos están donde les corresponde en la temporada del 2001, otros no... Vamos, que todos los equipos y pilotos reales de *FOA* son reales, pero sin un orden temporal definido.

Ni falta que hace, claro. Si el juego no es realista, ¿por qué la licencia en la que se basa debería ser «ordenada».



¡Super-ruedas! No, no es un coche de los Autos locos, aunque lo parezca. El ítem en forma de rueda agranda tus neumáticos proporcionándote un agarre extra durante unos segundos.



VEREDICTO

PlayStation Magazine

- GRÁFICOS 7
  Rápidos, pero mejorables
- JUGABILIDAD 8
  Muy, muy divertido
- ADICTIVIDAD 8
  Como los de antes

CONCLUSIÓN 8
Si quieres pasar un buen rato sin preocuparte por el realismo, *Formula One Arcade* te lo dará.

LA CARGA DE LA BRIGADA PESADA

Words: Scott Anthony

Delta Force se enfrenta a Lone Wolf en la batalla definitiva por convertirse en el arma más letal de PSone. ¡Todos a cubierto!

***Quake II, Alien Resurrection, Final Doom, Time Crisis* y *Dino Crisis*:** ¿qué tienen todas estas joyas armamentísticas en común? Fácil: que pertenecen al pleistoceno de la PSone. Tiempo ha que llevamos avisando, desde la redacción de *PSMag*, que lo ideal para soportar los rigores de la temporada estival que nos aguarda sería un *shooter* novedoso y clásico al mismo tiempo. La respuesta ha sido inmediata; ¿no queríamos arroz? Pues ahora nos sirven tres tazas.

Hace un par de meses analizamos *Metal Slug X* (*PSMag66*, 8/10), un título brillante que traslada la modalidad de avance lateral en dos dimensiones al futuro. Este mes le toca el turno a los *shooters* en primera persona. *Delta Force: Urban Warfare* y *Rainbow Six: Lone Wolf* disputarán un pulso sin par. Ambos son excepcionales, incluso superiores a *Quake*. Se presenta un combate encarnizado. ¿Cuál se adapta más a tus gustos? ¿Se impondrá alguno en las listas de ventas? Ha llegado el momento de dirigirse a la línea de fuego y exponerlos sin paliativos al juicio más ecuánime

DELTA FORCE

La Fuerza de los Datos

Recaba toda la información imprescindible sobre *Delta Force*

Editor: Friendware
Desarrollador: Rebellion
Jugadores: 1
Disponible: Julio
Historia:
Los juegos de *Delta Force* se hicieron con un nombre en el entorno del PC, en el que vendieron más de 2.6 millones de copias en todo el mundo. *Urban Warfare* es el primer título de la saga para consola.

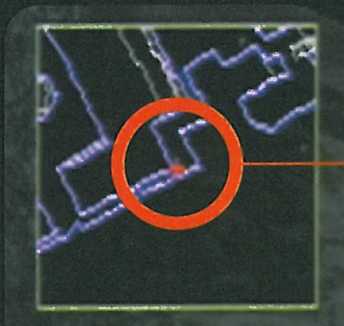
Datos interesantes pero no de importancia capital:
Empieza la polémica con el anuncio, el mes pasado, del lanzamiento de un suplemento sobre Afganistán para sus títulos de PC, inspirado con descaro en los sucesos que acontecieron tras el 11-S.
Más información: www.friendware.es


OBJETIVO PSMAG
LONE WOLF
Sargemto solitario
Todo y más sobre Lone Wolf
Editor: Ubi Soft
Desarrollador: Rebellion
Jugadores: 1
Disponible: Julio
Historia:
Lone Wolf es la última entrega de la aclamada saga Rainbow Six de shooters en equipo. Anteriormente, para PSone, habían aparecido Rainbow Six y Rogue Spear.
Datos interesantes pero no de importancia capital:
El famoso autor Tom Clancy (Juegos de Patriotas, La Caza Del Octubre Rojo) fue uno de los primeros escritores que se dedicó a ambientar videojuegos.
Más información: www.ubisoft.es

DISPARA CON PROPIEDAD

En *Lone Wolf*, al contrario que en *Delta Force*, debes emplear la estrategia a la hora de disparar. El gas va de perlas para liquidar a los guardianes sin hacer ruido, pero lo malo es que se recuperan. También deberás mostrar gran precisión cuando dispares si quieres acallar para siempre a los terroristas.





OPCIONES DE BATALLA

Puede que el rigor de *Lone Wolf* se haya rebajado, pero las enrevesadas pantallas de menú de *Rainbow Six* siguen gozando de su minuto de gloria. Sirven más para ponerte al tanto de la historia que para preparar tus campañas, si bien todavía sigue siendo de gran importancia acertar con el lugar que eliges para aterrizar dentro de un nivel.



Plano, plano, si va lontano: Planea la ruta que seguirás en cada nivel

S PATH

MÁQUINA VERDE

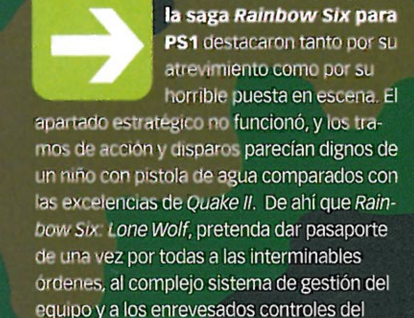
Es prácticamente imposible descubrir a los enemigos sin las gafas de visión nocturna. Ellos tampoco podrán verte, pero no hay nada peor que darse de morros contra unos vigilantes y tener que luchar cuerpo a cuerpo. Una sola bala puede acabar contigo.



Verde que te quiero verde. Sin la visión nocturna no hay nada que hacer

RAINBOW SIX: LONE WOLF

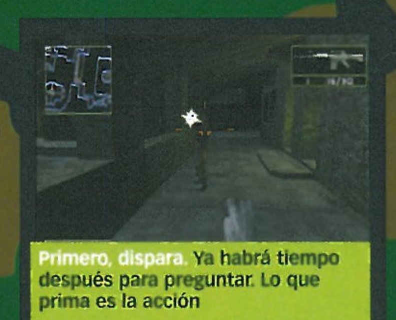
Rainbow Six ha cambiado, según Ubi Soft. Más le vale, según *PSMag*...



Los últimos dos juegos de la saga *Rainbow Six* para PS1 destacaron tanto por su atrevimiento como por su horrible puesta en escena. El apartado estratégico no funcionó, y los tramos de acción y disparos parecían dignos de un niño con pistola de agua comparados con las excelencias de *Quake II*. De ahí que *Rainbow Six: Lone Wolf*, pretenda dar pasaporte de una vez por todas a las interminables órdenes, al complejo sistema de gestión del equipo y a los enrevesados controles del pasado.

Con *Rainbow Six: Lone Wolf*, Ubi Soft apuesta descaradamente por la acción, y no había mejor escaparate posible que su último *shooter* de espías. Ambientado en los helados parajes de Escandinavia y Rusia, se trata sin duda del mejor y más envolvente título de Tom Clancy que hemos visto para PS1. A cada paso sentirás que se te corta la respiración, ya sea por adentrarte en una inhóspita iglesia, o por irrumpir en una tétrica cabaña del ártico. La ambientación no podía ser más adecuada para un juego de acción y disparos como este.

El sistema de disparo es todo un acierto. Puede que haya pocos terroristas, pero jamás se rinden sin dar la cara, de modo que debes pillar el tranquillo cuanto antes a tus armas si quieres superar los niveles. Y aunque ha desaparecido el elemento estratégico, estamos hablando de un *shooter* para jugadores con cerebro, sobre todo si tenemos en cuenta que la IA de los enemigos parece digna de los mejores estrategas bélicos.



Primero, dispara. Ya habrá tiempo después para preguntar. Lo que prima es la acción

Gracias a la fantástica ambientación, a la variedad de armamento, al ritmo de juego y a las bondades gráficas, parece ser que, por fin, *Rainbow Six* va a seguir la senda adecuada.

CARA A CARA

***Lone Wolf* y *Delta Force* se preparan para el duelo final. ¿Quién será el primero en disparar?**

GRÁFICOS

Tanto *Lone Wolf* como *Delta Force* tienen una pinta estupenda. El paisaje ártico de *Lone Wolf* es todo un acierto aunque, de momento, parece un tanto desierto. Los entornos de *Delta Force* son rápidos y detallados.

1-0 para el equipo *Delta Force*

ENTORNOS

Lone Wolf presenta unos efectos climatológicos tan realistas que jugarás con los calzoncillos de felpa puestos. Además, los niveles son enormes. Por el contrario, los de *Delta Force* son un poquitín cortos.

1-1, *Lone Wolf* presiona

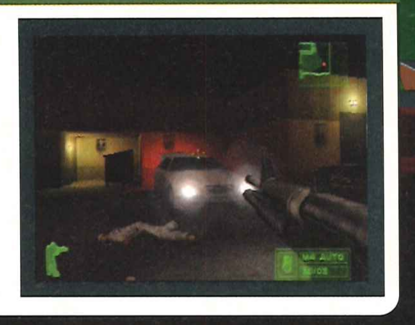
EXPLOSIONES

La variedad de armas en *Lone Wolf* es



VIDA ARRASTRADA

En los niveles más grandes puedes emplear el silenciador para acabar con los guardianes y arrastrar sus cuerpos hasta colocarlos a buen recaudo, de modo que otros vigilantes no los descubran. Es un toque inteligente, muy a lo *Metal Gear Solid*, aunque harto difícil de llevar a cabo.



VAYA NOCHECITA

En *Delta Force* todos los espacios son cerrados. Dispones de gafas de visión nocturna, pero los terroristas se las saben todas, así que no despegues el dedo del gatillo y, al menor problema, dispara sin concesiones. Un juego para valientes.



Ponte morado. Las herramientas ultravioleta tienen buena pinta, pero no sirven para nada

A TODO GAS

Cada nivel se divide en diversos sectores, de modo que debes observar el monitor que hay en la parte superior de la pantalla y leer los mensajes que te avisan de lo que viene a continuación. Al final del primer nivel deberás cambiar las balas por gas lacrimógeno, de modo que puedas interrogar al criminal hasta que confiese.



patente, y todas funcionan bien. Sin embargo, el arsenal disponible para el jugador en *Delta Force* no tiene parangón. No hay color.

2-1 para los soldaditos yanquis

JUGABILIDAD

Delta Force: Urban Warrior es muy divertido, y basta un buen olfato para completarlo. Para conquistar a *Lone Wolf* deberás hacer gala de nervios de acero y una milagrosa continencia urinaria.

2-2. El agente secreto vuelve a empatar

VEREDICTO *PSMag*

Incluso a estas alturas del desarrollo, la batalla de los aspirantes a Bond se salda con un empate a dos. Si tuviéramos que quedarnos con uno, nos quedaríamos con los dos. Ambos títulos merecen la pena y son igual de divertidos e interesantes. Tendrás que probarlos y decidir tú mismo...

DELTA FORCE: URBAN WARFARE

Lo último de Friendware pretende revolucionar el género de los *shooters* en 1ª persona

El coronel John Carter es un tipo humillado y muy peligroso. Los terroristas han masacrado a su unidad Delta Force, y ahora clama venganza. Así empieza el nuevo y explosivo *shooter* en primera persona de Friendware, *Delta Force*.

A diferencia de *Lone Wolf*, se trata de un juego lineal que sigue una trama a rajatabla. Las misiones son cerradas, los niveles bastante pequeños, y la acción frenética. Puede que tengas en tu haber las mejores armas, gafas de visión nocturna y detallados mapas de todos los niveles, pero los terroristas parecen reproducirse por esporas. Cada vez que dobles una esquina descubrirás que hay un enemigo ansioso por volarte los sesos con una granada. De algún modo, *Delta Force* no es más que un *Time Crisis* a lo *Quake*: irrumpe en las estancias, enmoqueta el suelo con los cuerpos de los enemigos, pasa sobre sus cadáveres (¡alucinante!) para recoger munición adicional y tarjetas abrepuertas... Es una maravilla de la técnica que los desarrolladores de Rebellion hayan conseguido que el mundo tridimensional aguante el ritmo impuesto por la acción endiablada.

Sin embargo, y a pesar de beber de fuentes arcade, *Delta Force* guarda varios ases en la manga. En algunos niveles (como el del banco suizo) no puedes matar a nadie, de modo que tu mejor arma será el sigilo. También hay subjuegos para ejercitar tus dotes de francotirador, al más puro estilo *Silent Scope* de Konami. Semejante variedad combina a la perfección con las escenas de vídeo, para dotar al pastel de una trama consistente.



Gas Man. Un agente de DF tiene acceso a algo más que balas y bombas

Delta Force apunta muy alto en sus aspiraciones

Test de verano

Llévate un lote de premios

El verano está implacable... hace tanto calor que tienes miedo de que el pad se te derrita en las manos mientras juegas. Sudas, la palanca analógica resbala y... ¡rayos! has vuelto a perder el control del coche y te has salido de la carretera... Game over. ¡Qué mal rollo! Así no se puede jugar. ¿Qué tal si intentas distraerte de otra manera? Haz trabajar la materia gris, que con eso no sudarás tanto... y puedes hacerlo en la piscina, si quieres. Queremos que nos demuestres hasta donde llega tu sabiduría videojueguil, y por eso te hemos preparado este test de verano dividido en tres partes, según la dificultad de las preguntas. Sólo tienes que completarlo y enviarlo a nuestra redacción. Tenemos premios para los tres que más preguntas acierten...

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR™
SOLID

NIVEL BÁSICO

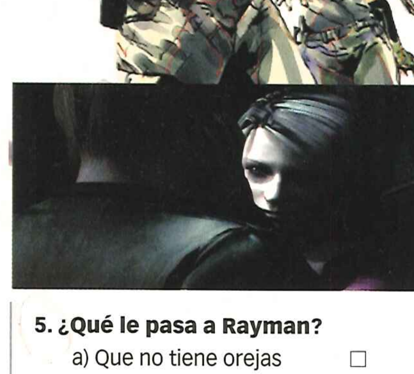
1. ¿Qué profesión tiene Lara Croft?
- a) aventurera ☐
- b) modelo ☐
- c) arqueóloga ☐
- d) redactora de *PSMag* ☐

2. ¿Quién es el creador de *Metal Gear Solid*?
- a) Shigeru Miyamoto ☐
- b) Hideo Kojima ☐
- c) Michiko Kochino ☐
- d) Yu Sukuki ☐

3. *The Italian Job* es un juego de conducción protagonizado por...
- a) Porsches ☐
- b) Ferraris ☐
- c) Coches tuning ☐
- d) Minis ☐

4. Sólo una de estas parejas de la saga *FF* es real, ¿cuál?
- a) Squall-Rinoa ☐
- b) Cloud-Rinoa ☐
- c) Tidus-Garnet ☐
- d) Cloud-Yuna ☐





5. ¿Qué le pasa a Rayman?
- a) Que no tiene orejas ☐
- b) Que no tiene manos ☐
- c) Que no tiene pies ☐
- d) Que no tiene ni brazos ni piernas ☐

6. *Silent Hill* en inglés, significa...
- a) Pueblo silencioso ☐
- b) Colina silenciosa ☐
- c) Gil Silencioso ☐
- d) Hill el silencioso ☐

7. ¿Qué tiene Ico en la cabeza?
- a) una gorra ☐
- b) muchos pajaritos ☐
- c) el peinado de Ronaldo ☐
- d) cuernos ☐

8. ¿Quién es el protagonista de *Metal Gear Solid*?
- a) El primo del redactor jefe ☐
- b) Raiden ☐
- c) Solid Snake ☐
- d) Gabriel Logan ☐

9. ¿Cómo son los calzoncillos de Máximo?
- a) Tipo slip, de color negro ☐
- b) blancos y largos, como los del oeste ☐
- c) No lleva calzoncillos ☐
- d) Tipo boxers y de corazones ☐

10. ¿Cuál de estos juegos no es un simulador bélico?
- a) Colony Wars: Vengeance ☐
- b) Panzer front ☐
- c) Medal of Honor ☐
- d) Desert Conflict Storm ☐

NIVEL MEDIO

1. ¿Quién es el responsable del tema principal de *SSX Tricky*?
- a) Cypress Hill ☐
- b) Eminem ☐
- c) Run DMC ☐
- d) David Bustamante ☐

2. El primer número de PlayStation Magazine se publicó en...
- a) Enero 1987 ☐
- b) Septiembre 1990 ☐
- c) Marzo 2000 ☐
- d) Enero 1997 ☐

3. ¿Cómo se llama el protagonista del primer *Medal of Honor*?
- a) Abe ☐
- b) James Patton ☐
- c) Jimmy Patterson ☐
- d) Los tres anteriores ☐

4. ¿Qué tipo de arma llevan los soldados rusos de *Metal Gear Solid 2*?
- a) Pistolas Socom ☐
- b) M-16 ☐
- c) AK-47 ☐
- d) Rifles de francotirador ☐

5. ¿El protagonista de *Driver* era un...?
- a) Loco de los coches ☐
- b) Un macarra y mafioso ☐
- c) Un policía infiltrado ☐
- d) Un agente de la CIA ☐

6. ¿Quién programó el primer título de *Crash Bandicoot*?
- a) Naughty Cat ☐
- b) Naughty Dog ☐
- c) Namco ☐
- d) Capcom ☐



7. ¿Qué jugadores del Real Madrid compartieron una tarde con nosotros jugando a títulos de fútbol?
- a) Roberto Carlos, Guti y Hierro ☐
- b) Guti, Pavón y Raúl ☐
- c) Pavón, Roberto Carlos y Guti ☐
- d) Rivaldo, Ronaldo y Batistuta ☐

8. ¿Qué juego te permitirá convertirte en un especialista de escenas de acción de películas?
- a) Starman ☐
- b) Stuntman ☐
- c) Metal Slug ☐
- d) Cámaras, luces... Acción ☐

9. ¿Con qué nombre se conoce en Japón la famosa serie de Konami *Pro Evolution Soccer*?
- a) Winning Ten ☐
- b) Winning Nine ☐
- c) Winning Eleven ☐
- d) Nakatomi No Punh Hai ☐

10. ¿Cómo se llama el enemigo de la tercera entrega de *Resident Evil*?
- a) Nemesis ☐
- b) Nostromo ☐
- c) Nagusi ☐
- d) Kefeosoy ☐



LOS PREMIOS DEL VERANO

Nuestra generosidad no tiene límites y es por eso que hemos decidido obsequiar a los tres lectores que más preguntas acierten con un lote de premios para cada uno que contiene lo siguiente:

1 Camiseta de GTAIII
1 Mochila Psone
1 Alicates Stuntman
1 Mapa de GTAIII
1 Demo jugable de Timesplitters 2
1 Banda sonora de Hitman 2
1 Bolígrafo de V-Rally 3
1 Camiseta de Stuntman
1 Gafas de sol de V-Rally 3
1 Cámara de fotos
1 Gorra de Downforce
1 Camiseta de Downforce

No está nada mal, ¿verdad? Pues a ver si utilizamos un poco esa materia gris que tenemos en el cerebro y acertamos alguna pregunta. En caso de que haya empate en el número de aciertos, se llevarán el premio las tres primeras cartas que lleguen a la redacción y que tengan más respuestas correctas.
Buena suerte a todos



Envía tus respuestas (aceptamos fotocopias), **indicando nombre y apellidos, dirección y número de teléfono a:**

PlayStation Magazine
TEST DEL VERANO
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

MEGANIVEL

1. ¿Cómo se llama el juego que protagonizó el actor Jackie Chan para PSone?

- a) Kung-fu Fighter ☐
- b) Jackie Chan Virtua Fighter ☐
- c) Jackie Chan's Stuntmaster ☐
- d) Jackie Chan: The art of fighting ☐

2. ¿Qué final tenías que terminar para conseguir munición infinita en *Metal Gear Solid*?

- a) El final de Otacon ☐
- b) El final de Solid ☐
- c) El final de Meryl ☐
- d) El final del nivel normal ☐

3. ¿Qué puntuación obtuvo el juego *Legend of Dragoon* en PlayStation Magazine?

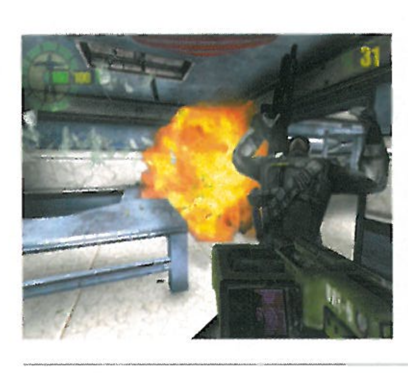
- a) 7/10 ☐
- b) 8/10 ☐
- c) 9/10 ☐
- d) 10/10

4. ¿Existe algún juego parecido a *Lemmings* en el que las protagonistas sean ovejas?

- a) No ☐
- b) Sí ☐
- c) No estoy seguro ☐
- d) Si, se llama Sheep ☐

5. ¿Qué característica destaca más del juego *Red Faction*?

- a) Se trata de *shooter*, un género nunca antes visto ☐
- b) Puedes controlar a un personaje armado ☐
- c) Puedes destruir partes del escenario ☐
- d) Se puede jugar con él más de 10 minutos ☐



6. La corporación Umbrella aparece en los juegos de...

- a) Metal Gear Solid ☐
- b) Syphon Filter ☐
- c) Resident Evil ☐
- d) James Bond ☐

7. ¿Cómo se llama la chica que aparece en el juego *Ico*?

- a) Anahi ☐
- b) Nakutere ☐
- c) Yorda ☐
- d) Yardina ☐

8. Maximo es una versión actualizada del juego...

- a) Ghost 'n' Goblins ☐
- b) Max 1 ☐
- c) Maximun Overdrive ☐
- d) Maxtevale ☐

9. ¿Qué lectores han ganado más premios en el *Libro PSMag de los Récords*?

- a) Pedro Usabiaga y José Ortiz ☐
- b) Félix Valle y Miguel Ángel Izquierdo ☐
- c) Manuel Fuentes y Javier Sardá ☐
- d) Todos los anteriores ☐

10. ¿Dónde se despierta el protagonista de *Ico* al final del juego?

- a) En su casa ☐
- b) En una montaña ☐
- c) En una playa ☐
- d) Dentro de una barca ☐









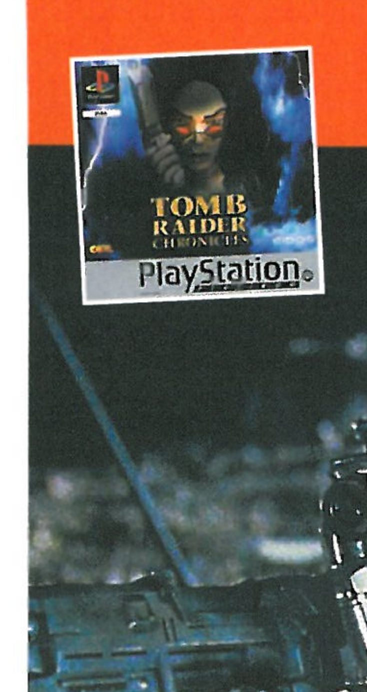
CINE Y VIDEOJUEGOS, una combinación explosiva

Durante años, hemos sido testigos de adaptaciones *consoleras* de películas de gran éxito, algunas con más fortuna que otras, pero todas ellas merecedoras de un poco de atención por nuestra parte. Y, últimamente, ha sido el séptimo arte quien ha mirado y rebuscado entre polígonos y pixeles esperando encontrar un nuevo héroe, heroína o argumento que trasladar al celuloide.

En las siguientes páginas, intentaremos arrojar un poco de luz sobre este intercambio de ideas entre el cine y los videojuegos, sobre las adaptaciones más logradas y las más desafortunadas y, sobre la influencia mutua que hay entre estos dos medios.

Luces, cámara... ¡Acción!





DEL CINE A LOS VIDEOJUEGOS



Los videojuegos son un arte relativamente joven, al contrario que el cine, que ya cuenta con una historia de más de 100 años, tiempo suficiente para desarrollar toda una cultura a su entorno, técnicas de narración, tipos de argumentos, géneros e historias, muchas historias. Los videojuegos, en sus inicios hacían gala de una simplicidad pasmosa (debido a las limitaciones técnicas, en su mayor parte) y no contaban con argumento alguno. Pero las cosas cambiaron y la tecnología evolucionó. Ahora ya podía crearse un personaje, podía contarse una historia y, los programadores estaban ansiosos de transmitir con los videojuegos las mismas emociones y sensaciones que transmitía el cine. Comienza el intercambio...

Las compañías creadoras de videojuegos empezaron a mirar el cine como fuente de inspiración (cuando no se te ocurre ninguna buena idea, siempre puedes comprar la de otra persona) y se fijaron en un tipo de género cinematográfico en concreto: el cine de acción. A partir de aquí, comenzaría una alianza que ha llegado hasta nuestros días, una alianza que también dio a luz al fenómeno de las licencias.

Una de las compañías pioneras en hacerse con los derechos de una licencia cinematográfica fue Ocean, que nos alegró la vida con conversiones de *Terminator, Batman y Robocop,* entre muchos otros, en los tiempos en que todavía existían el Spectrum, el Atari, el Amiga, el Commodore 64... Los juegos no estaban nada mal para su época, pero una vez más, las limitaciones técnicas impedían que éstos fueran fieles a la versión en celuloide. Se limitaban, en su mayor parte, a tomar prestadas algunas ideas, personajes y secuencias de acción. En muchas ocasiones, se trataba de juegos de plataformas en scroll lateral o de aventuras en las que realizar una serie de objetivos. Quizá sí existía ya un mínimo argumento en el juego, pero no pasaba de ser una serie de obstáculos que superar, a cada cual más difícil, con una línea argumental en muchas ocasiones muy floja.

Pero las cosas cambiaron con la llegada de PlayStation hace ya algunos años y, PlayStation 2, más recientemente. Las nuevas tecnologías han permitido adaptaciones muy fieles, aunque en demasiadas ocasiones hemos tenido la sensación más de estar viendo una película que de estar jugando con un videojuego. Pocas han sido las conversiones que han logrado encontrar el equilibrio adecuado entre ambos medios. Un buen argumento debe ir acompañado de una jugabilidad a prueba de bombas, si no, la cosa no funciona. Podríamos nombrar muchas adaptaciones, pero las más destacadas son las de *Star Wars* (¡sólo algunas de ellas, puesto que debe haberlas a miles!), *Spider-Man, The Italian Job, Toy Story* (y otras muchas pelis de Disney), *Stuart Little, James Bond,* etc.

Y la cosa no acaba aquí, puesto que hay en camino muchas conversiones *consoleras* de films de gran éxito como *The thing, Minority Report, The Matrix, Ecks vs. Sever, Daredevil* y, *El señor de los anillos,* un título que si nada se tuerce puede cambiar para siempre la idea que tiene la gente de que una licencia cinematográfica siempre se traduce en un juego malo.



INFLUENCIA DEL CINE EN LOS VIDEOJUEGOS



¿Alguna vez has tenido la sensación de estar viendo una película con un *dual shock* en la mano en lugar de estar jugando a ese juego que te ha costado 60 euros? Seguro que sí. Seguro que muchos de vosotros creéis que las secuencias de vídeo de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* son muy bonitas, pero un poquitín largas y, que *Final Fantasy X* es precioso, pero que tiene demasiado de "peli" y poco de "juego".

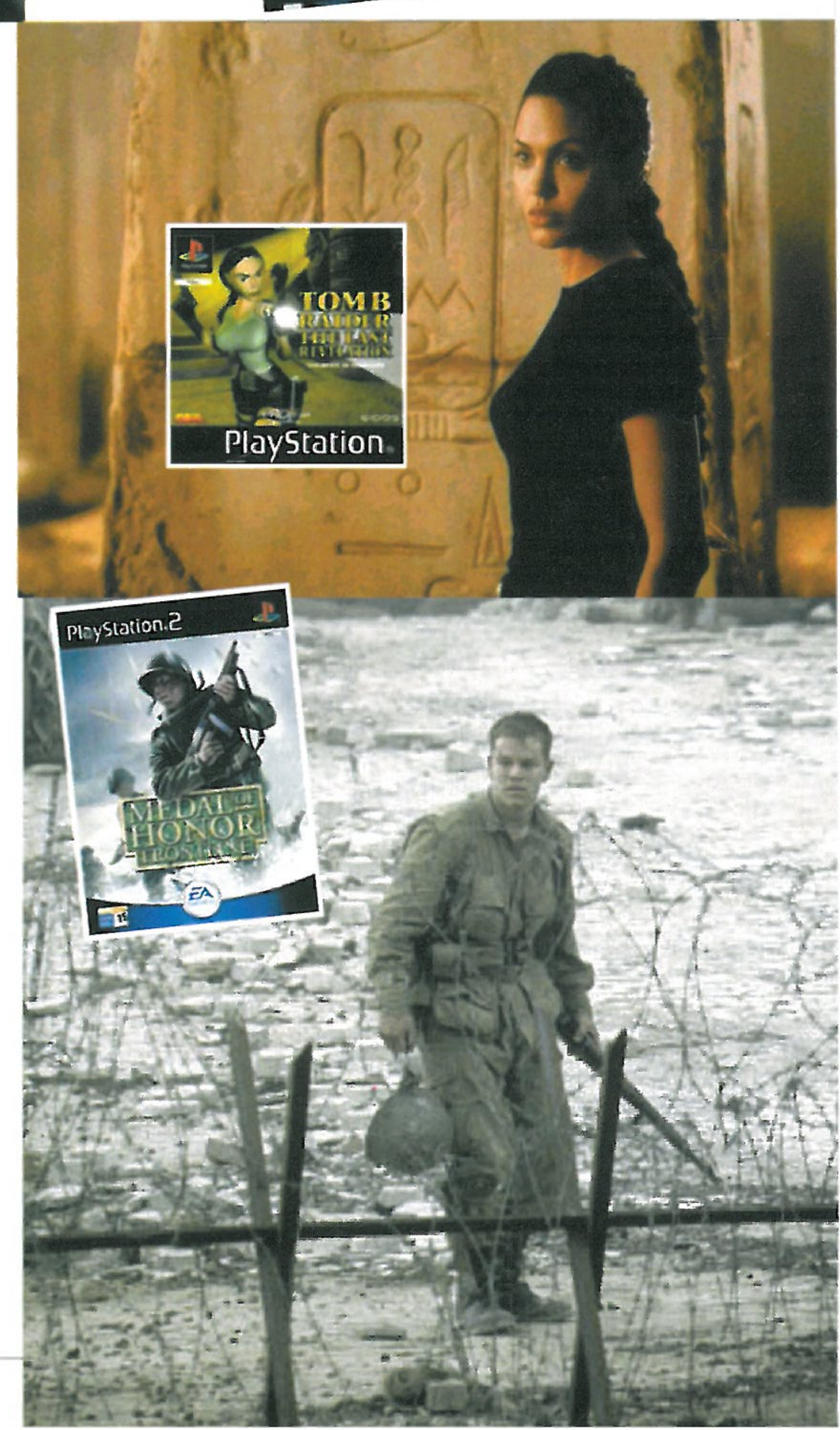
Está claro que el cine es algo que tienen muy presente los programadores a la hora de crear sus juegos. Aunque no dispongan de una licencia cinematográfica, eso no significa que no puedan tomar prestados algunos aspectos del séptimo arte. Y no nos referimos a tener un personaje principal que se parezca a algún actor súper famoso, nada de eso. Nos referimos al hecho de contar algo de la misma forma en cómo se cuenta en las películas. Ambos medios tratan de contar una historia, de transmitir un mensaje, pero hay que tener en cuenta que se trata de medios parecidos y diferentes a la vez. Nos parece perfecto que los videojuegos se vean influenciados por el cine, pero a veces, estas influencias resultan excesivas y el juego sale mal parado debido a que merma la jugabilidad.

Metal Gear Solid 2 es un juego muy influenciado por el cine, especialmente por el cine de acción. Seguro que al jugar, a muchos de vosotros os vienen a la cabeza películas como *Jungla de Cristal y Matrix*. Pero creemos que abusa de las secuencias de vídeo. Al igual que en el cine no puede abusarse de los diálogos (si puedes contar una cosa con una imagen, olvídate de las palabras), en los videojuegos, la historia debe contarse mientras estás jugando.

Medal of Honor: Frontline es otro juego *muy* influenciado por el cine. Si habéis visto la magnífica película del director Steven Spielberg, *Salvar al soldado Ryan*, seguro que os acordaréis de ella nada más empezar a jugar con el asombroso *shooter* bélico de Electronic Arts. Aun tratándose de un *shooter*, creemos que *MOHF* es mucho más cinematográfico que *MGS2*, puesto que la historia se va contando mientras jugamos. No hay secuencias de vídeo eternas que nos cuenten qué pasa. Vivimos en nuestras carnes los acontecimientos que tienen lugar en el juego.

Muchos pensareis que *Final Fantasy X* parece una película por sus largas secuencias de vídeo. Pues no. Hay otro aspecto más importante aún que lo acerca al séptimo arte. Al tratarse de un juego de rol, tenemos a un personaje (o más) que evoluciona, aprende y cambia en el transcurso del juego. Eso es lo que hacen los personajes en una película. Un buen personaje siempre es una persona diferente al final de la historia que nos cuentan. Empieza la película y tenemos a un chico normal que vive con sus tíos en un planeta muy lejano. Termina la peli y tenemos a un piloto de naves espaciales que ha destruido la Estrella de la Muerte. ¿Os suena? Se trata de Luke Skywalker en *La Guerra de las Galaxias*...

Y, aunque a primera vista no lo parezca, existe una maravilla de juego que ha conseguido tomar prestado lo mejor del cine y mezclarlo con lo mejor de los videojuegos. Estamos hablando de la obra maestra *Ico*. En este título tenemos a un personaje que evoluciona a lo largo de la historia, personajes secundarios fantásticos, un argumento y una historia que conocemos a través de las acciones de nuestro personaje, una serie de obstáculos que debemos superar, un objetivo clarísimo... Lo tenemos absolutamente todo. Lo mejor del cine y lo mejor de los videojuegos. Tenemos una buena historia bien contada y una jugabilidad altísima. ¿Qué más se puede pedir? Pues nosotros pedimos y exigimos *Ico 2*... Soñar es gratis, ¿no?





DE LOS VIDEOJUEGOS AL CINE

Si los videojuegos toman prestadas ideas del cine, ¿Por qué no iba a hacer el cine lo mismo con los videojuegos? Muchas han sido ya las adaptaciones al celuloide que se han hecho de videojuegos y pocas han sido las buenas películas que han surgido de estos proyectos. Pero algún día tenía que cambiar la cosa y, hace pocas semanas, se estrenó una película que demuestra que también se puede hacer algo interesante basándose en un videojuego.

Resident Evil, el film dirigido por Paul Anderson e interpretado por Milla Jojovich y Michelle Rodriguez, es, hasta la fecha, la mejor adaptación cinematográfica de un videojuego que se haya hecho.

Pero hasta la llegada del largometraje de Anderson, hemos tenido que aguantar auténticas atrocidades del calibre de *Super Mario Bros.*, *Street Fighter*, *Double Dragon*, *Tomb Raider* (sí, pensamos que *Tomb Raider* es un bodrio) y alguna otra barbaridad que seguro nos olvidamos. Quizá, hasta ahora, la única adaptación que se salvaba por los pelos era la de *Mortal Kombat*. No estamos diciendo que sea una buena película ni que se mereciera tropecientos Oscars de la Academia. Pero, comparada con el resto, es la más comestible, la más sincera y, mira por dónde, fue dirigida también por Paul Anderson, el mismo de *Resident Evil*.

¿Por qué no han funcionado las adaptaciones de los videojuegos? Nadie sabe muy bien por qué. En esto del cine, nunca puedes estar seguro de tener un éxito de taquilla entre las manos. No hay una fórmula exacta. Puedes hacerte millonario o puedes hundirte en la mayor de las miserias.

Lo que está claro es que los productores de cine buscan todos lo mismo: un producto conocido y que haya vendido miles de copias en todo el mundo. Ya sea porque se trata de un juego polémico (*Mortal Kombat*), porque tiene unos personajes carismáticos (*Tomb Raider*), porque tiene un argumento y un universo interesantes (*Resident Evil*) o porque sencillamente no saben qué hacer con el dinero y deciden tirarlo de manera estúpida (*Street Fighter*, *Double Dragon*).

El caso es que pocas veces parecen tomarse en serio estos proyectos. Creen que con un nombre conocido o un título que haya vendido miles de copias el trabajo ya está hecho. Pues no. Al final, lo único que consiguen es ensuciar el nombre de un buen personaje o de un buen videojuego. Además, con la excepción de *Tomb Raider*, estos films suelen ser de bajo o mediano presupuesto, con lo cual, el resultado se resiente si detrás de la cámara no hay un director con talento (algo que nunca ha pasado hasta ahora). *Resident Evil* es la excepción que confirma la regla. Se trata de una película de bajo presupuesto (comparado con las cifras millonarias que se mueven hoy en día en Hollywood) y con un director que ha demostrado su talento en anteriores ocasiones (no os perdáis su película *Horizonte Final*). El argumento es aceptable, la historia está bien construida, los personajes no resultan ridículos en ningún momento (aunque sí un poco tópicos, pero era de esperar), el ritmo narrativo no decae en ningún momento y, lo más importante, cumple con su objetivo con creces: entretener durante hora y media a un público que busca emociones en una sala de cine.

Deseamos de verdad que los grandes estudios se tomen más en serio los videojuegos y, que hagan bien su trabajo. Aunque tampoco todo es culpa de los estudios cinematográficos. Las compañías desarrolladoras de los videojuegos seguro también tienen parte de culpa. A veces, éstas, intentan que la película sea tan fiel al videojuego que convierten al film en algo ridículo y estúpido. Señores, cada uno con su trabajo: directores a dirigir, programadores a programar.



INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL CINE

Quieras o no, todo aquello que te rodea te influye de alguna manera y, el cine no es ninguna excepción. Piensa por un momento en esto (sí, hombre, aunque sea verano, también puedes pensar que no te hará ningún daño): En un videojuego, lo más normal es que controles a un personaje que deberá superar un número de fases o niveles hasta llegar al final y enfrentarse al súper jefe de turno. Esta es la estructura básica de los videojuegos, la más utilizada y la que mejor funciona.

En el mundo del cine, la variedad de géneros y estructuras narrativas es mucho mayor, pero se recurre en infinidad de veces a la estructura básica del videojuego. Esta estructura, en realidad, ya existía antes que los videojuegos, pero se ha visto acentuada enormemente desde la aparición de este nuevo entretenimiento digital. Y, como muchas otros medios y elementos, ha influido en el cine de una forma especial. Pero la cosa no acaba aquí.

En los videojuegos, especialmente hoy en día, el único límite que tienen los programadores a la hora de crear sus obras maestras es su imaginación. Desde el diseño de los escenarios hasta la ropa de los personajes, pasando por enemigos, personajes secundarios, vehículos, mundos y ciudades, entre muchos otros aspectos, todo es posible. *Matrix* es una película que ha marcado época, que ha creado un estilo narrativo nuevo y una nueva forma de filmar las escenas. Pero, es un film que debe algunas cositas a los videojuegos. Piénsalo bien. En realidad, el mundo de Matrix (ese mundo virtual en el que vive Neo antes de despertar) no es nada más que un videojuego enorme. Es una realidad virtual. No existe. Sólo está presente en la mente de la gente y sólo son impulsos eléctricos que llegan al cerebro. Los videojuegos no existen en realidad. Son una serie de imágenes y sonidos que sólo aparecen cuando conectamos la consola. Sin nosotros, los videojuegos no tienen razón de ser. Lo mismo ocurre en *Matrix*. Ese mundo virtual desaparecería si la raza humana se extinguiera.

Y aún hay más. Todos habéis oído hablar de algo llamado moda o estética, ¿verdad? Pues los videojuegos también son capaces de imponer una estética en el cine. El estilo visual utilizado en muchos films bebe directamente de algún que otro videojuego.

Y, para terminar, al igual que pasa que con los videojuegos que se inspiran en películas sin tener una licencia oficial, también existen películas que se inspiran en el mundo de los videojuegos para contar una historia. Los casos más claros son el ya mítico film *Tron* (que muy pronto tendrá una edición especial en DVD y que no deberías perderte por nada del mundo), *Días Extraños, El cortador de Césped* y algunas otras peliculillas que, más que beneficiarnos, nos han perjudicado a todos. ¿Por qué será que siempre que se habla de videojuegos en una película se presentan como algo malo? Bueno, mejor dejamos el tema que nos llevaría demasiado tiempo entenderlo...

Los videojuegos son una forma de expresión como cualquier otra y, su influencia en otros medios confirma esta afirmación.

¿QUÉ NOS DEPARA EL FUTURO?

¿Qué vamos a encontrarnos en el futuro? Esperamos que algo bueno...

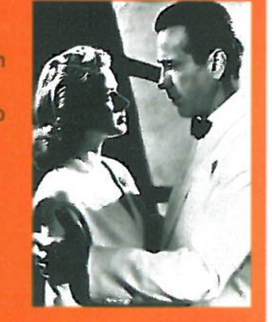
Para empezar, nos esperan algunas conversiones *videojueguiles* de películas más que interesantes. Las hemos mencionado antes y vamos a mencionarlas otra vez: *The Thing, Minority Report, Daredevil, Ecks vs. Sever* y, la esperada conversión de *Matrix*, que, si no nos fallan nuestros informadores secretos, se llamará *Enter the Matrix*.

¿Y qué pasa en la otra dirección? ¿Qué nuevas películas basadas en videojuegos tendremos la oportunidad de ver? Pues, si los rumores no son falsos, se están barajando los nombres de *Dead or Alive, Silent Hill, House of the Dead, Project Zero* y, todo cabe esperar que se realicen también las secuelas de *Tomb Raider* y *Resident Evil* (la de la señorita Croft se la pueden ahorrar si quieren, porque como sea tan buena como la primera, mal vamos).

¿Y a nosotros? ¿Qué nos gustaría ver en el cine y en nuestras casas? Pues, para empezar, queremos videojuegos *de película* (oye, para ser la última página del reportaje no está nada mal el chiste...). La verdad es que no pedimos mucho. Sólo queremos lo que todo el mundo quiere: diversión de la buena. Queremos ir al cine a ver a nuestros héroes y heroínas poligonales en aventuras que no les desluzcan y en producciones dignas de las tallas que gastan (eso también va por ti, Lara... lo de la talla). Y, además, queremos poder jugar con nuestros personajes favoritos del celuloide cómodamente sentados en el sofá de nuestra casa, comiendo palomitas y sintiendo las sensaciones a través del *pad*, no viendo aburridas y largas secuencias de vídeo.

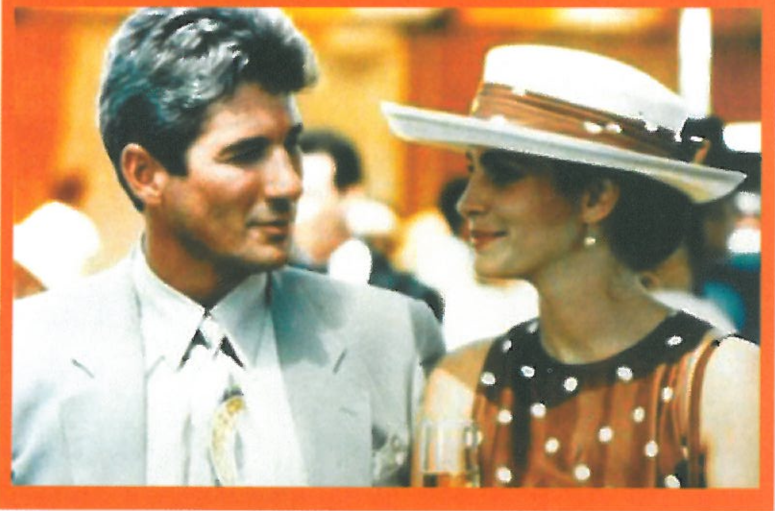
Queremos juegos que nos cuenten algo y nos diviertan. Que el hecho de terminarlo sea ya de por sí una aventura, que al llegar al final nos acordemos de todo lo que hemos vivido gracias a unos cuántos miles de polígonos. Videojuegos que nos trasladen a otros mundos y nos hagan olvidar la realidad que nos rodea cada día. Queremos entrar en una sala de cine para jugar. Y queremos sentarnos delante del televisor para jugar con una película... ¿Queremos demasiado? Que va, hombre... Aquí si no pides nada, no te llevas nada... Además, seguro que no nos hacen ni caso y siguen con las tonterías que tenemos que aguantar tantas veces... Aunque, siempre nos quedará *Ico*...

¿ADAPTACIONES IMPOSIBLES?



¿Por qué será que siempre se adaptan el mismo tipo de películas? ¿Por qué los programadores no se fijan en algún film que no sea de acción? ¿Habéis pensado cómo sería un juego inspirado en la película *Casablanca*? ¿Y *Pretty Woman*? ¿Cómo sería un juego en el que pudieras controlar a Richard Gere y a Julia Roberts? Seguramente sería patético, pero en la variedad está el gusto, ¿no? No, mejor no...

¿Y qué pasa con las adaptaciones cinematográficas de los juegos? ¿Has imaginado nunca una película de *Tetris*? ¿Y *Rez*? ¿Cómo sería un film inspirado en este original juego de Sega? Lo más probable es que fuera un dolor de cabeza increíble...





Spider-Man

Convéncete: nunca podrás ser como Spider-Man y jamás te sentará bien el mono-malla de *lycra* azul y rojo. Mejor te pones esta estupenda camiseta: no te permitirá balancearte entre rascacielos ni lanzar telarañas pero te convertirá en centro de todas las miradas.

La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO ***Spider-Man***
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

La pregunta

¿En cuál de estas tres películas podemos ver al actor Tobey Maguire, protagonista de *Spider-Man*?

1.- *El buen hijo*
2.- *X-Men*
3.- *Las normas de la Casa de la Sidra*

El premio

Columbia Pictures y *PlayStation Magazine* sortearán 35 camisetas Spider-Man entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta.

STUNTMAN

CUÁNDO SEPTIEMBRE · QUIÉN INFOGRAMES · DÓNDE WWW.INFOGRAMES.ES

PREVIEW ¿Tienes lo que hay que tener para ser un especialista?



Si ya has leído el reportaje que te ofrecemos este mes acerca de los videojuegos y el cine (página 42) y de la influencia que se ejercen mútuamente estos dos medios, no te sorprenderá que esté al caer un juego de las características del que nos ocupa en estas dos páginas. *Stuntman* es un título en el que deberás desempeñar el papel de un especialista de escenas de acción de cine... ¡Y sabrás lo difícil que es eso!

Seguro que en alguna ocasión has visto una película de *Indiana Jones*, *Jungla de Cristal*, *Arma Letal* o *James Bond*. Te habrás percatado enseguida que una de las características más llamativas de estas películas son las escenas de acción, absolutamente geniales y espectaculares. Y también te habrás dado cuenta que los personajes principales están interpretados por actores que cobran unos sueldos millonarios. Ahí va una pregunta fácil: ¿Crees realmente que los productores de estas películas pondrán en peligro a sus estrellas para que realicen una escena de acción arriesgada? La respuesta es un rotundo NO. Claro que no. Para eso están los especialistas. Esas personas que sustituyen a los actores cuando hay que saltar por un barranco, conducir un coche a grandes velocidades, prenderse en llamas o saltar en paracaídas y aterrizar encima de un avión. Estas personas son los especialistas. Y ahora, gracias a Infogrames, tú tendrás la posibilidad de ser uno de ellos. ¿Tienes el valor suficiente? Seguro que sí.

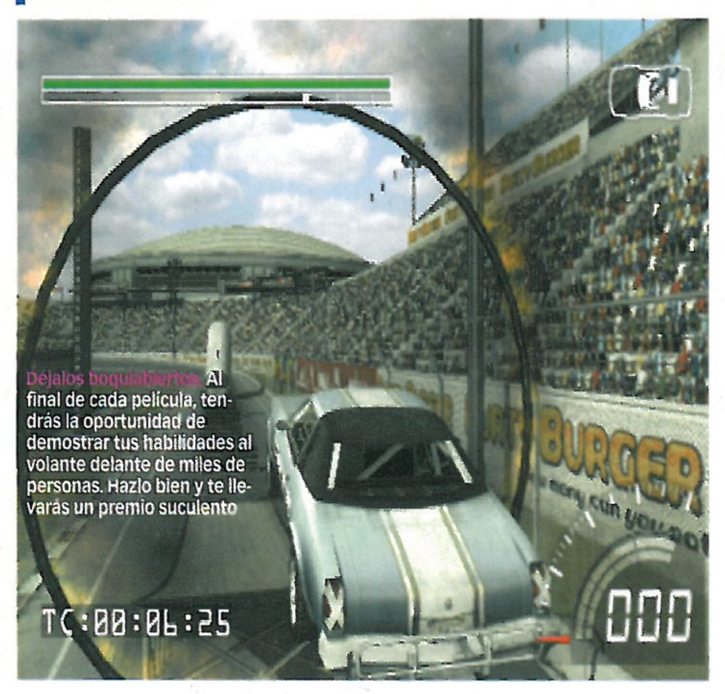
Hay muchos tipos de escenas de acción, pero los chicos de Reflections se han centrado en las escenas que incluyen vehículos motorizados. Es decir, escenas de acción con coches, lo que se traduce en persecuciones, saltos, explosiones y otras acrobacias a cuatro ruedas.

En un principio, el juego incluirá dos modos de juego. El modo principal y otro muy interesante del que hablaremos más adelante. En el modo principal, deberás realizar escenas de acción en diferentes películas. Antes de cada escena, se te resumirán, más o menos, las tareas a realizar. También te darán consejos de cómo llevar a cabo tus locuras y de cómo no *cagarla*. Aunque eso es inevitable. Se trata de escenas de una película y, por si no lo sabías, pocas veces una escena sale bien a la primera. Tendrás que repetir muchas veces algunas escenas, pero no pierdas la esperanza, puesto que lo que vendrá después siempre vale la pena.

Habrá multitud de coches curiosos y espectaculares a la vez, que se moverán por unos escenarios repartidos por todo el globo terráqueo. Oirás los comentarios del director mientras conduces y, si lo haces bien, te ganarás un dinerito. Hazlo muy bien y ganarás más dinero. Hazlo mal y oirás como el director corta la escena y te pregunta qué diablos estás haciendo con su coche.

A medida que completes escenas de acción en el modo principal, desbloquearás coches y objetos que podrás utilizar después en una especie de estadio. Esto es el segundo modo del juego. Todo lo que vayas ganando en el modo principal podrás utilizarlo después en este estadio abarrotado de gente ansiosa para ver

«Podrás chocar y destrozar casi todo lo que veas en pantalla»



Déjalos boquiabiertos Al final de cada película, tendrás la oportunidad de demostrar tus habilidades al volante delante de miles de personas. Hazlo bien y te llevarás un premio suculento



Viaja por el mundo Las localizaciones de las películas en las que intervengas serán de lo más variadas y variopintas que puedas imaginar. ¿Nunca has estado en el desierto? Ahora podrás ir...



Un reto constante Stuntman exigirá de ti unos nervios de acero y una capacidad de concentración como nunca has visto. Nadie dijo nunca que esto de ser especialista fuera fácil...



A corrrrrer

Modos de juego
En un principio, habrá dos modos de juego. El principal, en el que deberás realizar las escenas de acción que te indique el director y, el modo secundario, en el que podrás llevar a cabo acrobacias demenciales delante de miles de personas en un estadio que tú mismo construirás



Construye tu destino. Gracias a este magnífico e intuitivo editor, podrás personalizar un estadio entero para realizar todas esas acrobacias que tienes dentro de la cabeza. Cuidadín, cuidadín...







Con imaginación. Cuando hayas construido tu propio parque, podrás darte de narices con todo lo que haya tantas veces como quieras. Redecora tu vida...





acrobacias explosivas. Y lo mejor de todo es que construirás tú mismo el estadio. Es decir. Se trata de un editor parecido al que aparece en *Tony Hawk's 3*, pero con la diferencia de que aquí deberás ganarte antes las rampas, los coches, los bidones, las paredes, todo. Saltar y hacer locuras en el estadio es divertidísimo y, eso hará que quieras ganar más coches y objetos en el modo principal.

La versión de *Stuntman* que hemos probado no está aún finalizada del todo y, aun así, presenta una realización técnica absolutamente impecable. Los coches tienen un tamaño enorme, se mueven con una suavidad pasmosa y, las colisiones y los choques te dolerán incluso a ti. ¿Habíamos dicho que los programadores de *Stuntman* son los mismos que nos trajeron *Driver* y *Driver 2*? Ahora seguro que ya entiendes mejor lo que queremos contarte. Habrá montones de coches por destrozar y podremos conducirlos por unos escenarios perfectamente detallados y con una paleta de colores preciosa. Todo tiene su razón de ser y, podrás chocar y destrozar casi todo lo que veas en pantalla.

Estamos ante uno de los juegos más originales que hayan pasado por la negra de Sony y, estamos convencidos que se convertirá en un exitazo esta temporada.

Deja que juguemos un poco con la versión final y prometemos contarte lo que nos ha parecido esta superproducción que destila cine por los cuatro costados. Si nada se tuerce, el próximo mes emitiremos nuestro veredicto final. Hasta entonces, conduce con cuidado... que no todo el mundo tiene lo que hay que tener para ser un especialista de escenas de acción...

El más rápido

Coches y más coches

La variedad de coches y vehículos motorizados que ofrecerá *Stuntman* se nos antoja más que suficiente para saciar nuestra sed de gasolina. Y, lo mejor de todo, es que todos tienen su propio comportamiento, con lo que deberás aprender a manejar cada uno con un estilo diferente.



PROJECT ZERO

CUÁNDO OTOÑO · QUIÉN SEPTIEMBRE · WEB WWW.WANADOO.COM

PREVIEW

Project Zero no asusta... ¡Aterroriza!

La protagonista. Esta hermosa chica deberá demostrar su valor y valentía si quiere encontrar a su hermano dentro de una misteriosa mansión plagada de fantasmas y espíritus



El miedo es algo que todos conocemos pero que no sabemos explicar muy bien qué es. Algunas cosas te dan miedo, otras no, algunas cosas te aterrorizan y otras te angustian. Sea lo que sea, el miedo es algo que te provoca inquietud y perturba esa tranquilidad que deberías tener cada día. ¿No te gusta el miedo? Pues mejor no continúes leyendo por aquí... ¿Te gusta el miedo de verdad? Sigue leyendo e intenta no manchar los calzoncillos...

De la mano de Wanadoo nos llegará dentro de unas pocas semanas el título *Project Zero*, una de las últimas obras de la compañía Tecmo. A simple vista, podríamos incluir este juego dentro del género *survival horror*, un género en el que los máximos exponentes son *Resident Evil* y *Silent Hill*. ¿Y qué puede ofrecer *Project Zero* que no ofrezcan ya los buques insignia de Capcom y Konami? Pues mucho.

Resident Evil se caracterizaba por ser un juego de acción con algunos sustos. Más que miedo, *RE* transmite tensión y nervios. *Silent Hill*, quiso apartarse de *RE* ofreciendo un terror más psicológico, en el que daba más miedo lo que no podías ver que lo que intentaba comerte. Ambos consiguieron sus objetivos con creces y ambos tienen su legión de fans.

Project Zero se parece más a *Silent Hill* que a *Resident Evil*, puesto que se trata de un título en el que el terror psicológico es su mayor oferta. Y aún diríamos más. *Project Zero* transmite una sensación de angustia y miedo que nunca antes habíamos visto en ningún juego.

Empieza el juego y controlamos a un chico que se dirige hacia una casa misteriosa en busca de alguien. No tardaremos mucho en darnos cuenta de que algo va mal en la casa y, de pronto, ya será demasiado tarde. El chico desaparece en la nada.

Vuelve a empezar el juego y en esta ocasión controlamos a una chica, la verdadera protagonista del juego y que es ni más ni menos que la hermana del chico de antes. Como es de suponer, ella está preocupada por su hermano y ha decidido ir al último paradero que se le conoce. Aquí comienza la aventura de verdad. Aquí comienza el miedo como nunca lo has conocido.

Uno de los aspectos más interesantes y originales del juego es la cámara fotográfica. En esta ocasión, no dispondrás de armas para acabar con los malos de turno. Nada de eso. Deberás enfrentarte a espíritus y fantasmas con sólo una cámara fotográfica que tiene poderes mágicos: es capaz de absorber los fantasmas. Como si no fuera ya suficiente con los fantasmas y ruidos que se oyen continuamente, encima, saber que sólo disponemos de una pequeña cámara aumenta la sensación de peligro y angustia hasta cotas enormes.

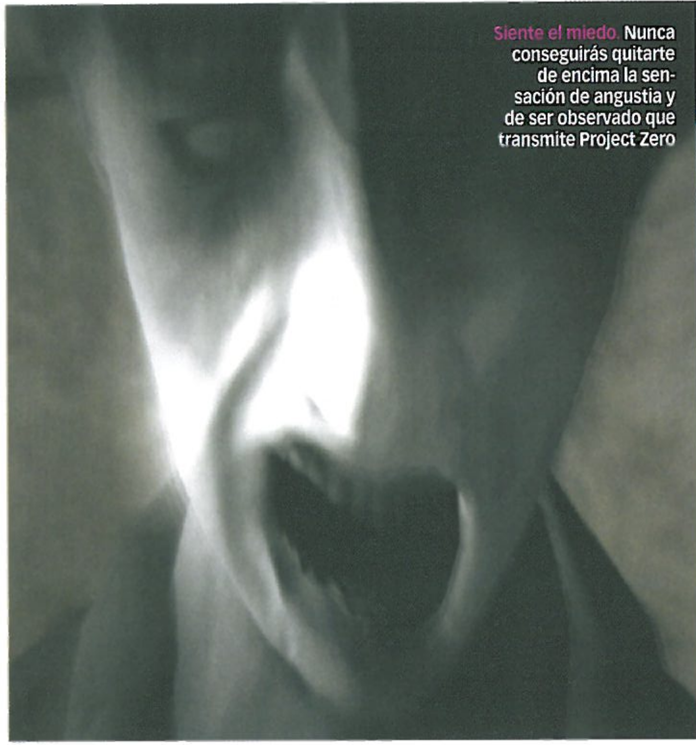
Todavía es pronto para emitir un veredicto y juzgar esta nueva aventura de Wanadoo, pero nos huele que se tratará de un grandísimo juego y de uno de los éxitos más sonados de la temporada.

¿Por qué será que nos gusta tanto el miedo?

«¿Por qué será que nos gusta tanto el miedo?»



Efectos de luz. Como no podía ser de otra manera, deberás combatir la oscuridad de las habitaciones con una simple linterna... ¿Por qué los fantasmas nunca pagarán la factura de la luz?



Siente el miedo. Nunca conseguirás quitarte de encima la sensación de angustia y de ser observado que transmite Project Zero



Ese ritmillo

Armas
Sólo dispondrás de una cámara fotográfica para acabar con los fantasmas que quieren terminar con tu aventura. Pero tranquilo, habrá diferentes tipos de carretes que mayor o menor potencia de absorción.

Angustia y terror
La sensación de angustia que te acompañará durante tu aventura por la mansión de *Project Zero* es algo indescriptible. Cualquier ruido, movimiento o sombra hará que tires el mando contra el televisor. Estás avisado... Luego no nos pidas indemnizaciones.

TIMESPLITTERS 2

CUÁNDO SEPTIEMBRE **QUIÉN** FREE RADICAL/EIDOS INTERACTIVE **DÓNDE** WWW. EIDOS.COM

PREVIEW Así son los shooters nacidos en PS2



Hace ya casi dos años que *TimeSplitters* apareció para PS2. Es muy probable que todavía no tuvieses la consola negra de Sony por entonces, y por lo tanto, es igualmente posible que te perdieras aquel juegazo. Un *shooter* en primera persona de los de verdad, de ésos que se hacen directamente para consola, en lugar de una conversión mal hecha de un título mediocre de ordenador: gráficos impresionantes, una gran fluidez, un editor de niveles versátil, útil y fácil de usar... Tal vez no era a PS2 lo que *Medal of Honor* fue a PSone, pero aun así, fue un juegazo.

Y ahora, los chicos de Free Radical quieren repetir. Esta vez, con algunas ventajas: casi todo el planeta tiene ya una PS2 en su casa, todavía no hay un solo *shoot 'em up* en primera persona que valga la pena en esta consola —con la excepción de *Medal of Honor: Frontline*, claro está—, y *TimeSplitters 2* mejora a su antecesor en todo. Claro, eso se dice muy rápido, pero piénsalo: si



TimeSplitters era una pasada —9/10 en *PSMag49*— y su continuación es superior *en todo*, el resultado no puede bajar del 9/10 en la versión final. ¡Qué ganas de tenerla en nuestras ávidas manos!

No obstante, por si te subiste al carro de PS2 algo tarde y no llegaste a conocer *TimeSplitters*, te resumimos un poco de qué iba, porque la fórmula se repite. Resulta que, en el futuro, los seres humanos construiremos una máquina que nos permitirá viajar en el tiempo. Pero no sólo la usaremos los seres humanos... También algunos bichos algo desagradables, sin nuestro permiso. Existirá por lo tanto una especie de «cuerpo de marines viajeros del tiempo» cuyo trabajo será perseguir a estas criaturas por diferentes épocas y lugares de la historia de la humanidad. Sí, has acertado, se trata de los *TimeSplitters*, que vienen a ser una versión algo «bestia» de los polis de *El Único* o la próxima peli de Tom Cruise, *Minority Report*. Viajar por el tiempo y el espacio achicharrando malos e intentando no cambiar la historia.

Sin embargo, *TimeSplitters 2* será bastante más «serio» que su antecesor en cuanto a mecánica de juego. De hecho, si bien *TimeSplitters2* cuenta con un gran sentido del humor, éste sólo se deja ver en las secuencias de vídeo al comienzo del juego y entre los diferentes niveles. El juego propiamente dicho es un *shooter* de verdad, de los auténticos, donde el impacto de bala suena a «acolchado» al atravesar la ropa de tus enemigos y donde los francotiradores enemigos te apuntan a la cabeza. Abundarán los enemigos humanos, mejor animados y con una IA completamente nueva, casi *real*, y en general el motor gráfico del juego se ha reconstruido por completo. ¿El resultado? Una especie de *GoldenEye* con la temática de *TimeSplitters*. Vamos, una pasada. Déjanos ver la versión final para averiguar algo sobre todos esos objetivos que dicen sus desarrolladores quieren incluir.

«Si *TimeSplitters* era una pasada (...), su continuación es superior en todo»

Multijugando. Los modos multijugador serán uno de los platos fuertes de TimeSplitters 2, con un editor de niveles, 80 personajes jugables y la posibilidad de conectar entre sí nada menos que ocho consolas.









Mineros desconfiados. En el Lejano Oeste, los mineros no hacen amigos fácilmente. Y menos si te presentas ante ellos con un traje futurista, hombre...

Cuestión de tiempo

- **Viajes TimeSplitters** Tan pronto te verás en una base actual del Ártico como en el Tokio del futuro o el Lejano Oeste americano.
- **El tiempo no perdona** Cada época contará con características y enemigos propios.
- **Tiempo al tiempo** Todavía queda un poco para ver el juego final, pero la cosa promete.

RIDING SPIRITS

CUÁNDO N/D · QUIÉN SPIKE GARAGE / BAM · DÓNDE WWW.BAM4FUN.COM

PREVIEW ¿El *Gran Turismo* de las motos está aquí?



Nada más ver *Riding Spirits* se ilumina en tu mente un enorme cartel con letras de neón, muy vistoso, inevitable: «PRETENCIOSO». Y después, por más que intentas centrarte en el juego sin prejuzgarlo, ese dichoso cartel de neón no se te quita de la cabeza hasta que apagas la consola. Así que ni siquiera vamos a intentar disimularlo, porque es imposible: *RS* es un proyecto pretencioso, muchísimo. No sólo pretende —atención: *pretende*— adelantar a *Moto GP* en el género de las carreras de motos; sino que, además, intenta imitar con motos lo que *Gran Turismo* es a los coches. Y si pretender mejorar *Moto GP* o imitar a *Gran Turismo* son ejercicios pretenciosos por separado, ¿te imaginas ambas cosas en el mismo juego? ¡En uno desarrollado por Spike Garage, además, que no tiene ninguna experiencia en estas lides! Definitivamente, éste es un proyecto *muy, pero que muy* pretencioso.

La mecánica de juego es básicamente la de un *GT*. Empiezas desde cero, comprándote una de las dos motos —casi de juguete— que puedes permitirte, un traje decentito y un casco cualquiera. Con eso, compites en carrerillas de poca monta con la esperanza de juntar algo de calderilla y, cuando tienes dinero suficiente, lo inviertes en mejoras mecánicas para tu motocicleta o en una moto nueva. Un kit electrónico por aquí, una ampliación de la cilindrada por allá... Como en *GT*, también antes de cada compra o mejora mecánica se te indica en pantalla el precio de la pieza, el dinero que te queda y la diferencia que ganará tu moto en caballos con un «antes» y un «después». Esperemos que, en los créditos finales del juego final, Spike Garage incluya un agradecimiento a los creativos de Polyphony, porque desde luego, ellos no han invertido muchas ideas propias en todo esto. Sin embargo, aparte del evidente plagio de ideas, *RS* va a necesitar algo más que buena suerte para superar a *Moto GP*. Su conducción pretende ser más realista y pura que la de *Moto GP*, pero está lejos de serlo. La aceleración es más progresiva que en las motos de verdad; las frenadas son más modestas y el agarre de los neumáticos sencillamente es una distorsión de la realidad. Tal vez los chicos de Spike adoren las motos, pero no han conducido muchas. Los gráficos y el sonido tampoco van por buen camino en la versión de *preview* que hemos probado. Tanto los motoristas como sus máquinas aún tienen un aspecto muy irreal, demasiado colorido y con unos efectos de luz y unos reflejos en las carrocerías no muy trabajados. Los circuitos sí que parecen casi de verdad, pero tienen tan pocos detalles, están tan «vacíos», que el conjunto resulta monótono. Tampoco la sensación de velocidad es suficiente, y los efectos no pasan de ser decentes. Eso sí, las repeticiones con música de guitarras españolas estilo *Treasures of the Deep* son estupendas. ¿Adecuado para un juego de motos? Bueno, si el juego en cuestión es muy pretencioso...

«La mecánica de juego es básicamente la de un *GT*»



«GeTeando». Modificar las motos a base de dinero es uno de los principales atractivos de RS, y el funcionamiento de esta opción es casi idéntico al de la serie de Polyphony Digital.





Altas pretensiones. *Riding Spirits* pretende ser en el género de las motos de PS2 lo que *GT3* en el de los coches, pero... ¿lo conseguirá?



Gráficamente... RS no tiene mal aspecto, pero por ahora está lejos de Moto GP y, desde luego, a años luz de *GT*. Tal vez con escenarios más ricos...

Espíritu competitivo

Marcas reales
¡Más de 150 motocicletas reales de diferentes marcas!

Circuitos
En el juego final encontraremos 16 circuitos en total inspirados en Japón, Estados Unidos y Europa.

Complementos
En *GT* te dejan conducir con tu pinta habitual, pero aquí tendrás que comprarte trajes y cascos.



TEKKEN 4

CUÁNDO SEPTIEMBRE **QUIÉN** SONY **DÓNDE** WWW.PLAYSTATION.COM

PREVIEW Vuelve *Tekken* buscando pelea

Hace unos meses tuvimos el placer de jugar y comentar el magnífico *Virtua Fighter 4* (*PSMag65*) y, nos gustó tanto que se llevó la máxima puntuación, un 10/10. Y ahora, como caído del cielo nos llega a nuestra redacción una versión casi acabada de otro juego que lleva un *4* en la carátula. Ni más ni menos que la cuarta entrega de *Tekken*, el rey de reyes de los juegos de lucha en PSone.

Desde siempre, la serie *Tekken* ha desprendido una magia y una contundencia que otros juegos no han podido alcanzar. *Tekken 1* era sobresaliente, *Tekken 2* era aún mejor, *Tekken Tag Tournament* era, bueno, fue una cosa rara que no acabó de convencer a nadie. Pero para eso está aquí *Tekken 4*. Para demostrar que todavía no hay ningún juego que pueda hacerle sombra en el reinado de PlayStation.

Tekken 4 llega con todo lo bueno de los otros títulos y algunas novedades más que suculentas. Estamos ante un juego de lucha de verdad, donde los golpes hacen temblar las paredes de tu casa, donde cada movimiento tiene una importancia vital y, donde los poco habilidosos con el *pad* no tienen nada que hacer. Un juego de lucha como tiene que ser, ¡qué demonios!

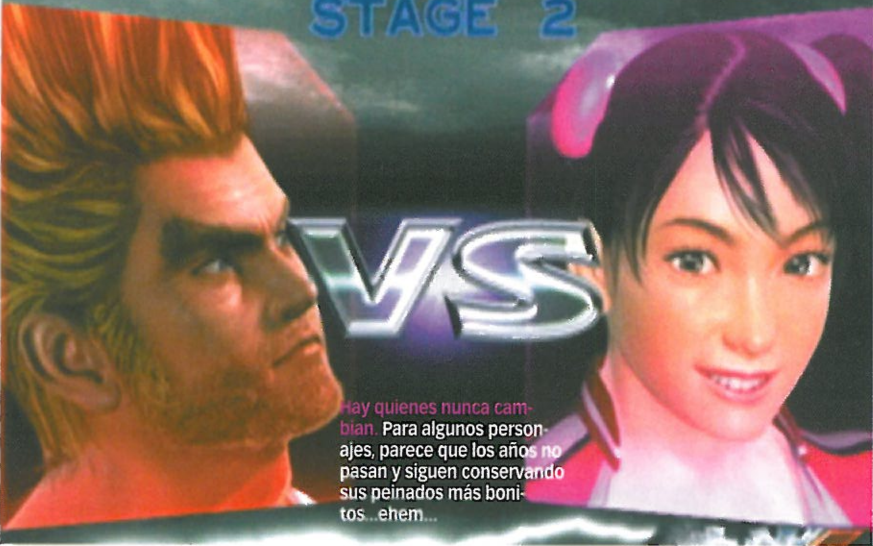
En esta nueva entrega veremos caras conocidas y caras por conocer. Aunque, afortunadamente y aprovechando el potencial de PS2, los personajes harán gala de una cantidad de polígonos desmesurado. Es absolutamente increíble ver las expresiones de dolor y rabia en los luchadores durante un combate. Ver como aprietan el puño, cómo se tensan los músculos, ver el escote de la luchadora brasileña....estooo. Eso, que los gráficos están mejor que nunca...ehem. Vamos a otra cosa.

Uno de los aspectos que sí ha cambiado de verdad con respecto a las anteriores versiones son los escenarios. Por fin se han terminado los escenarios infinitos, esos que por mucho que te desplazaras no se acababan nunca. En *Tekken 4*, los escenarios tienen límites. Y no sólo eso. También tienen objetos que podrás destruir y paredes contra las que acorralar a tu contrincante y darle una buena tunda de puñetazos y patadas. Esto, además de ser un aliciente, añadirá nuevas técnicas y tácticas a la hora de abordar un combate. Pero cuidado cuando acorrales a tu oponente, puesto que con una pequeña combinación de botones puede agarrarte y ponerte a ti contra la pared...

Como era de suponer también, habrá modos de juego para todos los gustos. Desde el modo historia hasta el arcade, pasando por el versus, el *tekken force*, el modo de práctica, entrenamiento, teatro, supervivencia, *time attack*... Y seguro que Namco nos depara alguna sorpresa y ha incluido algún modo secreto. Está claro que Namco ha aprendido la lección y, lejos de ofrecernos un refrito de los anteriores títulos, ha decidido retomar el trono de los juegos de lucha con un *Tekken* más bonito, rápido y divertido que nunca.

Deja que miremos un poco más el escote de la brasileña...estooo...Deja que probemos la versión final del juego y prometemos contarte todos los detalles el mes próximo.

Exprésate como es debido. Las expresiones faciales de los personajes serán algo digno de observar



Hay quienes nunca cambian. Para algunos personajes, parece que los años no pasan y siguen conservando sus peinados más bonitos...ehem...

«Por fin se han terminado los escenarios infinitos»



Personajes nuevos. Este es Steve y, aunque dar patadas no es su punto fuerte, si consigue atizarte un puñetazo ya puedes despedirte de ganar el combate

A puñetazo limpio

Escenarios
Por fin Namco se ha desprendido de los escenarios infinitos y ha decidido que estos tengan un papel más relevante en los combates, incluyendo objetos que se pueden destruir y paredes en las que acorralar a tus contrincantes.

Personajes
Caras nuevas y caras viejas, pero todas ellas realizadas con una atención al detalle que quita el hipo.



PACMAN WORLDS

CUÁNDO N/D QUIÉN NAMCO/SONY DÓNDE WWW.SONY.ES

PREVIEW Siempre soñé con ser una bola amarilla.



El «señor bola amarilla» nació allá por 1980, siendo una de las primeras recreativas de la historia. Qué tiempos aquellos. Los ordenadores no servían para jugar —eso no ha cambiado—, no existían las consolas y, en general, todos nosotros estábamos en paro. Tal vez influyera en eso el hecho de que apenas teníamos edad para alcanzar los botones de las recreativas, pero tampoco vamos a hablar ahora de nuestra infancia, o acabaremos llorando y añorando a Espinete, Caponata e incluso Naranjito. Seamos duros, por una vez.

El *Pac-Man* original consistía en moverse por un laberinto comiendo todas las bolitas que había en pantalla. Unos fantasmas te perseguían intentando rodearte, y para librarte de ellos momentáneamente, podías comerte unas bolitas más grandes que los volvían «comestibles». Si te comías unos cuantos, obtenías una puntuación extra. Suena simple, ¿eh? Pues créenos: estaríamos encantados si al menos la cuarta parte de los juegos que salen actualmente fuesen siquiera la mitad de divertidos y adictivos que aquel. De todas formas, la calidad del *Pac-Man* original es algo que podrás comprobar por ti mismo gracias a *Pac-Man World 2,* que además de ser la continuación del genial plataformas que vimos en el número 35 de *PSMag,* es un compendio de todos los clásicos *Pac-Man.*

Si ya conoces el *Pac-Man World* de PSone, no te costará hacerte una idea de cómo es éste: más bonito y detallado gracias a la potencia superior de PS2, pero esencialmente igual en cuanto a mecánica de juego y estética. Un plataformas lleno de puzzles, bolitas y fantasmas. Un juego irresistible, como casi todo lo que hace Namco, aunque no sorprenda precisamente por su «realismo» ni nada parecido. Ni ofrece una jugabilidad frenética y vistosísima como *Sonic Adventure* o *Klonoa 2,* ni una aventura basada en la exploración y el aburrimiento supino de *Super Mario 64* o —algo mejor, por suerte— *Jak & Daxter. Pac-Man World 2* no ofrece acción rápida, ni escenarios con una libertad de movimientos total, ni exploración, ni nada de lo que suelen tener los plataformas habituales. Puzzles, bolitas y fantasmas, ya está. Con algunas novedades a tener en cuenta, pero fundamentalmente, puzzles, bolitas y fantasmas.

Las «novedades» o «notas de color» en la jugabilidad de *Pac-Man World 2* es la presencia de jefes al final de cada nivel. Habrá 20 en total, ambientados en seis mundos distintos que, por supuesto, se ajustarán a los tópicos de cualquier arcade que se precie: nieve, desierto, fuego... No obstante, en esta ocasión nuestra bola amarilla preferida será capaz de realizar algunos ejercicios completamente nuevos para él, ¡como volar! En ocasiones tendrás que marcarte un viaje aéreo para comer unas cuantas bolitas flotantes, además de patinar o explorar las profundidades del océano a los mandos de un submarino. Todo ello, con el revitalizante vigor que propina la potencia extra de PS2 a cualquier título nacido en PSone. ¿Resultado? Podríamos adelantártelo ya, pero... vamos a ser malos y tenerte a la espera un mesecito más para hacer público nuestro veredicto.

«Con algunas novedades a tener en cuenta, pero fundamentalmente, puzzles, bolitas y fantasmas»



¡Come, come! Comer cientos de bolitas amarillas y alguna que otra bola grande para merendarse a unos cuantos fantasmas sigue siendo la idea fundamental.



¡Pac-vuela! Una de las principales novedades de Pac-Man World 2 es la capacidad de Pac-Man para volar en algunos momentos, como su capacidad para conducir vehículos.

Puzzles. En Pac-Man World, los puzzles eran constantes, y eso no ha cambiado aquí. Nunca te cansas de mover cajas y pulsar interruptores.

No seas Im-pac-ciente

Bolitas pac-omer
Lo de comer bolitas continúa siendo, a fin de cuentas, lo más imporante.

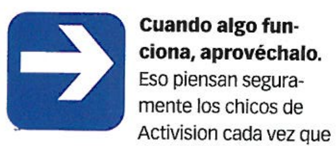
Turbos pac-orrer
Los turbos, muelles, plataformas y botones son tan abundantes como en *Pac-Man World.*

Gráficos pac-ontemplar
El salto de Pac-Man de PSOne a PS2 se hace notar.

KELLY SLATER'S PRO SURFER

CUÁNDO SEPTIEMBRE QUIÉN PROEIN WEB WWW.PROEIN.ES

PREVIEW Everybody's gone surfin'... Surfin' in USA...



Cuando algo funciona, aprovéchalo. Eso piensan seguramente los chicos de Activision cada vez que se echan unas partidas con el gran *Tony Hawk's Pro Skater 3*. El éxito de este título de *skateboarding* propició el nacimiento de *Mat Hoffman's Pro BMX* que, aunque no logró alcanzar las cotas de jugabilidad del *halcón*, sí consiguió reunir a una buena legión de fans incondicionales de las bicicletas. Y, si hay monopatines y bicicletas, ¿por qué no hacer un juego de *surf*?

La espera ha terminado. Todos los aficionados a este deporte hawaiano por excelencia están de enhorabuena, puesto que dentro de unas pocas semanas estará en todas las tiendas *Kelly Slater's Pro Surfer*. Al igual que en los juegos de *Tony Hawk's* y *Mat Hoffman's*, en *Kelly Slater's* se ha optado por utilizar el nombre de un famoso *surfista* para dar más publicidad al título. ¿Adivinas cómo se llama el nombre utilizado? Muy bien, has acertado, Kelly Slater. Eres un chico listo.

Kelly Slater es uno de los surfistas más conocidos y uno de los mejores del panorama actual y, aunque en nuestro país el *surf* no sea un deporte muy popular (más por las condiciones meteorológicas que por otra cosa), en otros sitios como Tahití, este chico es todo un fenómeno, y como hay muy pocas posibilidades de que alguno de nosotros se vaya de vacaciones un mes a Tahití o a Hawai para practicar *surf*, el nuevo sello de Activision, Activision H2O, ha decidido darnos la oportunidad de probar suerte en el deporte de *guaperas* por excelencia.

Kelly Slater's presenta un aspecto gráfico muy parecido a lo visto en otros títulos de la misma compañía. El sistema de juego, también es muy parecido: un modo de estilo libre, un modo carrera y multitud de personajes y tablas por utilizar y desbloquear. Sencillo y directo.



Acrobacias. Está claro que uno de los puntos fuertes de este título serán las piruetas que podremos realizar a lomos de nuestra tabla.



Creando el agua perfecta. Todavía nos acordamos muy bien del agua perfecta que presentaba el juego Splashdown. ¿Será capaz el nuevo título de Activision de superarlo en ese aspecto?

«Las olas se mueven con una suavidad pasmosa»



Interiores y exteriores. En Kelly Slater's tendrás la oportunidad de viajar por todo el globo y, también, de surfear en océanos cerrados.

Crash

Personajes
Los *surfistas* más famosos del planeta tendrán su hueco en el nuevo título de Activision. Aunque Kelly Slater sea el buque insignia, si no te gusta este chico, podrás escoger entre un gran número de personajes

Escenarios
Surcarás los mares de todo el planeta y visitarás las localizaciones y los lugares preferidos de los surfistas profesionales. Sólo te faltará el *cocktail* y la sombrilla para sentirte como si estuvieras en la playa...

Elige a un personaje y lánzate por las olas de todos los océanos del mundo.

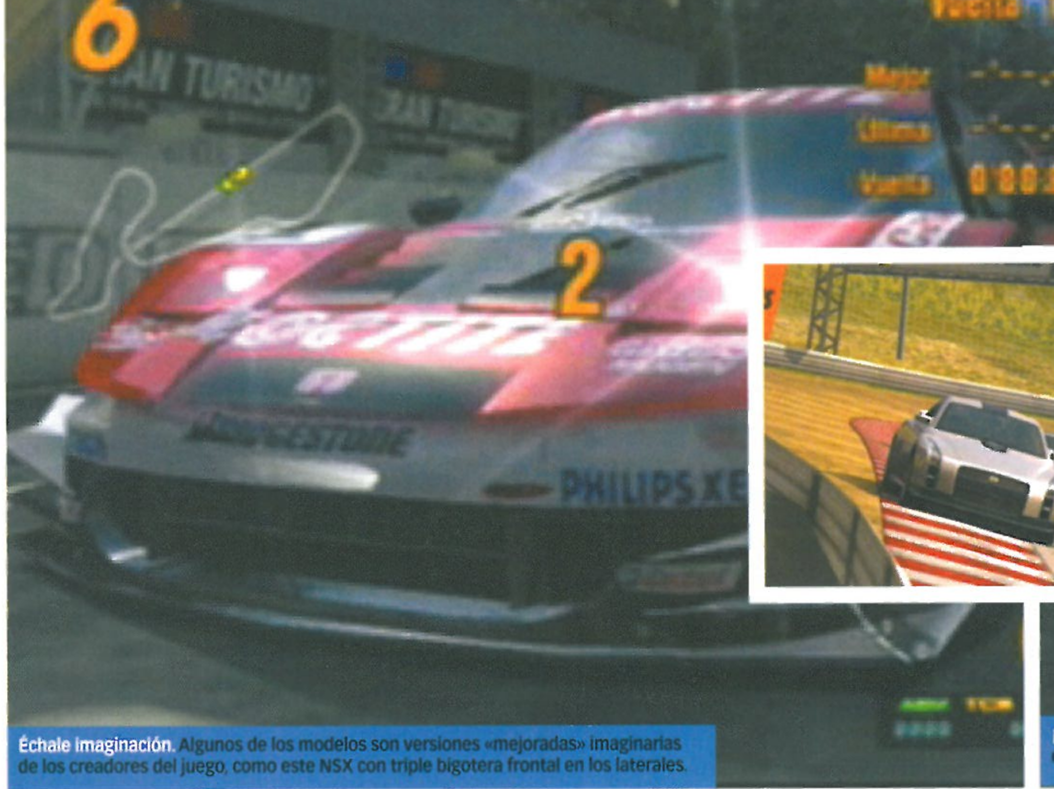
Siempre hemos oído decir que PS2 puede crear *agua* virtual muy real. Y hemos podido verlo con nuestros propios ojos con juegos como *Splashdown*. *Kelly Slater's* presenta *agua* de lo más realista y las olas se mueven con una suavidad pasmosa. Aunque todavía quedan algunos aspectos por pulir si pretende superar el *agua* de *Splashdown*.

Las intenciones del juego son buenas, pero quizá luche un poco a contracorriente en nuestro país debido a la poca cultura *surfera* que hay en las costas del mediterráneo aunque ninguno de nosotros ha estado nunca en la Segunda Guerra Mundial y eso no quita que disfrutemos como niños con *Medal of Honor: Frontline*, ¿verdad? Si el juego sale bien al final, será un éxito. Música



rockera y ritmos trepidantes (¿dónde estarán los Beach Boys?) completan este juego que intentará de todas maneras hacer por el *surf* lo que hizo *Tony Hawk's* por el *skate*. Es una tarea muy difícil, pero aún está a tiempo de corregir algunas cosas y conseguirlo.

Prometemos ofrecerte una *review* completita y pasada por agua antes de que termine el verano...



Échale imaginación. Algunos de los modelos son versiones «mejoradas» imaginarias de los creadores del juego, como este NSX con triple bigotera frontal en los laterales.



¡Pero qué haces! No parece el vehículo más adecuado para darse una vuelta por un circuito de tierra, la verdad.



¡Oro, oroooo! Ganar carreras en GT Concept no es demasiado difícil, especialmente si dejas todas las asistencias activadas.

GT CONCEPT 2002

Si por más que juegas no tienes suficiente con GT3, esto es lo que necesitas.

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **39,95**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **POLYPHONY DIGITAL**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: ***GT2***
(PSMag 38, 9/10)
No innovó demasiado con respecto al original, pero era una pasada.

PS2: ***Gran Turismo 3 A-spec***
(PSMag 56, 10/10)
¡Insuperable! Como simulador de conducción no tiene precio.

En el desarrollo de un gran juego casi siempre sucede lo mismo: se quedan cosas en el tintero. Diseños, bocetos, ideas, retos... Normalmente todo eso se recicla para la continuación del juego en cuestión, pero si el material es lo suficientemente bueno en sí mismo, en ocasiones, sus autores deciden lanzarlo como juego propiamente dicho. Esto, que tantas veces sucede en el mundo del PC con versiones actualizadas, parches y demás, en consola es algo que no abunda. Sin embargo, *GT Concept 2002* es la evidencia de que también sucede.

No te hagas ilusiones, no se trata de un *GT4*, qué más quisiéramos nosotros también. Esto es una especie de *remake* de *GT3* con lo mejor de lo mejor de aquel, y con algunos aditivos exclusivos. A ver... Imagina que tomas *GT3*, le sumas unas cuantas ideas y un montón de coches nuevos, y le restas un 50 ó 60% de lo que contenía *GT3* originalmente. Opciones, eventos, mecánica de juego, coches e incluso circuitos. Pues eso es *GT Concept*, «medio *GT3* con algunos coches nuevos».

En él se dan cita las nuevas creaciones y los prototipos exclusivos de las principales marcas del mundo. Ya sabes, esos coches que ves en los programas de motor de la tele o las revistas y que luego, en el mundo real, parecen no existir. Cacharros de más de 400 caballos con motores de varios litros de cubicaje y velocidades punta por encima de los 300 Km./h. Pero cuando te das cuenta de que, a cambio de todos esos caballos, todo ese diseño y toda esa velocidad, te han quitado circuitos como el de Seattle, Laguna Seca o las Special Routes niponas, el alma se te cae a los pies. En *GT Concept* sólo permanecen cinco circuitos de los que ofrecía *GT3*: el R246 de Tokio, el de los Alpes Suizos, Mid-Field Raceway, Tahiti Maze y Autumn Ring. Vamos, que a excepción del R246, faltan todos los buenos.

La mecánica de juego también es completamente diferente. Como todo lo que hay son unos cochazos de no te menees, cada vez que ganas una carrera o mejoras un tiempo en una contrarreloj, te dan uno o dos coches de ensueño. Al principio es gratificante que, en lugar de un puñado de calderilla, recompensen tus victorias con cochazos; pero la ilusión se te pasa al cabo de un rato. ¡Te regalan coches hasta por respirar! Si eres un experto jugador de *GT3*, no tardarás más de dos días en conseguir los 80 que hay en total. Encima, de estos 80 apenas 30 modelos son realmente «nuevos» en la serie. El resto son reciclados de las entregas anteriores.

GT Concept es un título para coleccionistas y amantes incondicionales de la serie, nada más. Para todo aquel que quiera tenerlo *todo* si está relacionado con la serie *Gran Turismo*. Pero como juego en sí mismo, no es tan completo, variado, rico ni profundo como *GT3*. Eso de que te regalen coches porque sí, le quita toda la gracia al asunto.

> **«Es un título de coleccionista»**

VEREDICTO



GRÁFICOS 10
Los de GT3

JUGABILIDAD 10
Control sublime, coches increíbles

ADICTIVIDAD 7
Un GT3 descafeinado y adornado

CONCLUSIÓN

***GT Concept* es un juego excelente, pero en profundidad y conjunto, no se acerca a *GT3*.**



CARACTERÍSTICAS • **80 coches en total** • **30 modelos nuevos en la serie** • **5 circuitos**

DATOS



DISPONIBLE **VERANO**
PRECIO **N/D**
DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS**
DESARROLLADOR **PIPEDREAM**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO**
JUGADORES **UNO A CUATRO**

ALTERNATIVAS

PS1: *Disruptor*
(*PSMag2* 8/10)
¿Quieres alienígenas en naves futuristas? ¡Entonces tienes que ver esto!

PS2: *Half Life*
(*PSMag60* 7/10)
Otro peñazo de PC, pero más profundo en cuanto a puzzles y ambientación.

STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE

Si lo hemos dicho mil veces: ¡que una licencia no hace milagros!



Ninguna sorpresa, lo sentimos. *Star Trek Voyager – Elite Force* es exactamente lo que parecía, una conversión mal hecha de un juego de PC que ya originalmente era mediocre.



Avanza y achicharra. Seguro que ya has visto antes esta mecánica de juego. Avanzar achicharrando a todo lo que se mueve y pulsar todos los botones que veas.

Avanza por el único camino posible en cada caso, recogiendo todas las armas e ítems que veas y pulsando todos los botones y palancas. Así, abrirás una a una las puertas que te impiden avanzar en cada paso y encontrarás nuevos enemigos a los que freír con tus cyberarmas megachupitécnicas. Enemigos bastante feos y creados a partir de unos polígonos enormes que, por supuesto, avanzan directos a ti con la inteligencia artificial de una lechuga. Puzzles de «el botón que abre esta puerta debe estar en la habitación de al lado», armas de «a ver qué hace este cacharro de nombre tan raro cuando aprieto el gatillo» y gráficos de «todo a 1 Euro». Todo ello, eso sí, rebozado en la licencia de la serie televisiva. Si *Star Trek Voyager - Elite Force* está basado en una versión mejorada del motor gráfico de *Quake II* y *III*, estamos deseando disfrutar de la «versión empeorada», chicos de Pipedream. Por ahora, y si no os importa, continuaremos jugando con cualquier otra conversión de *shooter* de PC. *Deus-Ex, Red Faction, Quake III, Half-life*... cualquiera de ellos, por aburrido que sea, puede plantarle cara a *Star Trek Voyager - Elite Force*.

VEREDICTO

PlayStation Magazine

GRÁFICOS 5
Aún peores que los de PC

JUGABILIDAD 4
Avanza, dispara y pulsa interruptores

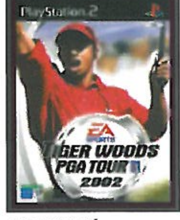
ADICTIVIDAD 5
una persona paciente?

CONCLUSIÓN

Un clon de *Quake II*, como todos, pero con licencia de *Star Trek*.



DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **64,95**
DISTRIBUIDOR **EA**
DESARROLLADOR **EA**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **TEXTOS Y VOCES EN INGLÉS**
JUGADORES **UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: *Tiger Woods PGA Tour Golf*
(*PSMag50* 6/10)
Muchas buenas ideas con una mala realización.

PS2: *Tiger Woods PGA Tour 2001*
(*PSMag55* 8/10)
Como éste, pero con algunos greens diferentes y control a base de «barras» de fuerza.

TIGER WOODS PGA TOUR 2002

Si el fútbol no es lo tuyo pero adoras el césped bien cuidado, relájate con esto.



Una vez más, Electronic Arts vuelve a la carga con el *PGA Tour* de esta temporada. Y una vez más, la lista de golfistas reales de este año no cuenta con ningún español. Una vez más, también, el juego funciona en inglés de principio a fin. Y por último, también una vez más, quienes no conozcan bien el sano deporte del golf y no hablen con soltura la lengua inglesa, *seguirán sin conocer el sano deporte del golf*, perdiéndose por enésima vez un gran juego.



Estás hecho un tiger. El amiguete Tiger es imbatible incluso en versión poligonal. No te aconsejamos que te enfrentes a él sin jugar unos cuantos meses antes...

El *PGA Tour* de este año, encabezado de nuevo por el representante de las anteriores portadas del juego Tiger Woods, ofrece algunas novedades importantes en cuanto a control. Éste es, por primera vez, completamente analógico, y se basa en la habilidad, velocidad y presión con el stick analógico en lugar de en las típicas «barras» de fuerza a la hora de golpear la pelota. Un cambio aparentemente simple que, sin embargo, transforma por completo la jugabilidad, haciendo que resulte mucho más intuitiva una vez que te has acostumbrado. Como siempre, aparecen unos cuantos *greens* reales, pero EA ha añadido tres más, ficticios, para alargar la profundidad del título. Suma a eso un motor gráfico bastante potente y una animación impresionante —con las animaciones y gestos más característicos de cada jugador—, y tendrás un simulador de golf de alto nivel.

Lamentablemente, para empezar el juego te obligará a superar un modo de aprendizaje completamente en inglés (y principalmente hablado). Vaya, que afines el oído con un diccionario a mano, porque de lo contrario, *una vez más,* te quedarás sin tener ni idea de cómo funciona el golf, ni en qué consiste, ni qué significan palabras y expresiones como «bajo par», «green» o «putt».

VEREDICTO



GRÁFICOS 8
Mejorados, excelente animación

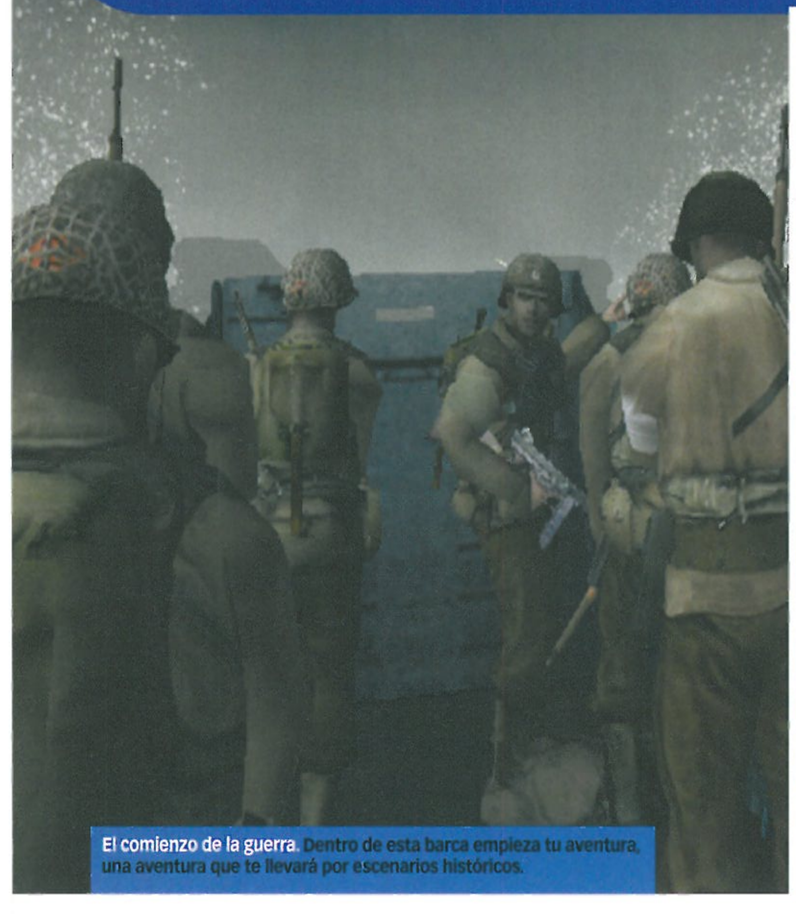
JUGABILIDAD 8
Nuevo control 100% analógico

ADICTIVIDAD 5
¿En inglés algo así?

CONCLUSIÓN

La necesidad de superar un «cursillo» completamente en inglés, del que apenas sacarás nada en claro, te obliga a descubrir el juego por ti mismo a medio plazo.




El comienzo de la guerra. Dentro de esta barca empieza tu aventura, una aventura que te llevará por escenarios históricos.






Salvar a Medal of Honor. El primer nivel del juego es igualito,igualito que la primera media hora de la asombrosa película de Steven Spielberg, Salvar al Soldado Ryan.

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

Aquí se viene a morir...

DATOS

DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **64,99 €**
DISTRIBUIDOR
ELECTRONIC ARTS
DESARROLLADOR
ELECTRONIC ARTS
ESTRICCIÓN DE EDAD **+16**
IDIOMA **VOCES EN INGLÉS, TEXTOS EN CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1 *MOH: Underground* (*PSMag48*, 9/10)
La continuación de un clásico que subía aún más las cotas de jugabilidad maracadas por el primer Medal.

PS2 *Timesplitters 2* (*PSMag68,Preview*)
Todavía no ha salido, pero será un gran adversario para Frontline.

«Me gustaría dar las gracias a dios por esto, pero sólo creo en Billy Wilder. Gracias señor Wilder...» Estas fueron las palabras de Fernando Trueba cuando, hace ya algunos años, ganó el Oscar a la mejor película extranjera con *Belle Epoque*. Y, después de probar y jugar a *Medal of Honor: Frontline*, sólo podemos decir una cosa: gracias Electronic Arts. Gracias por crear un juego así y compartirlo con el resto de los mortales...

Medal of Honor: Frontline es un *shooter* en primera persona ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Es el tercero de una gran serie iniciada por *Medal of Honor* y *Medal of Honor: Underground*, ambos para PSone. Estos dos títulos demostraron al mundo entero el potencial que se escondía entre los circuitos de la gris (o blanca) de Sony. Eran (y lo siguen siendo) juegos imprescindibles para cualquier aficionado a la diversión pura y dura y a las obras de arte. Hubo un antes y un después en los *shooters* con el lanzamiento de *MoH*. Y, ahora, después de meses y meses de espera, por fin ha llegado la hora del desembarco de *MoH* en PS2...

Es mejor de lo que esperábamos. ¡Qué diablos! ¡Es mucho mejor de lo que esperábamos! ¡Es el mejor *shooter* que haya pisado nunca territorio PS2! ¡Es asombroso, sorprendente, espectacular, lo mejor de lo mejor, es...es... ¡Demasiaooooooo...!

Pero vayamos por pasos. Vamos a intentar explicar (si es que se puede) todo lo que transmite este gran título y las sensaciones que se experimentan durante la primera partida...y el resto de partidas.

El sistema de menús no ha variado mucho con respecto a las versiones para PlayStation. Nos encontramos en una mesa de aspecto militar y nos desplazamos a golpe de pad por los objetos que hay encima. Lo primero que notamos es la ausencia de un modo multijugador. ¡Dios mío! ¿No hay partidas multijugador? Bueno, no nos pongamos nerviosos. Vamos a comenzar una partida. Partida nueva. Tu hora decisiva...

Estamos en una barca y nos acercamos a la playa de Normandía. Es un desembarco con todas las de ley. Nos percatamos de algo. Este juego se parece mucho, pero que mucho a la magnífica película de Steven Spielberg, *Salvar al Soldado Ryan*. Pero no puede ser. Nada se puede parecer a esa película y menos un videojuego. Eso es lo que nos gustaría creer... ¡CATAPÚN! Nos acaba de alcanzar un misil y nos caemos al agua, las balas nos rozan por debajo del agua. Dios mío, cada vez se parece más a la peli de Spielberg. Salimos a la superficie y... ante nosotros desfila un espectáculo dantesco. Los silbidos de las balas nos dejan sordos, las explosiones de los mísiles levantan la arena de la playa y nos ciegan. Estamos perdidos, no sabemos qué hacer y tenemos entre manos (que nos tiemblan como un flan en el epicentro de un terremoto) un arma que casi no sabemos utilizar. Estamos en medio de una guerra histórica. Nos movemos por la playa como locos. Nuestros compañeros salen despedidos por el aire al ser alcanzados por las bombas, otros caen con el cuerpo lleno de plomo, nos escondemos, disparamos a los nidos de ametralladoras, nos escondemos, corremos, vemos como los soldados aliados caen como moscas, el fuego alemán es implacable y parece no tener fin. Esto es un infierno...

Podríamos pasarnos horas hablando del primer nivel de *MoH:F*, pero nunca conseguiríamos transmitirte las sensaciones que produce. Si has visto *Salvar al Soldado Ryan* (¡más te vale haberla visto!), te diremos que el primer nivel del juego de EA es igual que

CARACTERÍSTICAS • Multitud de misiones • Inteligencia artificial mejorada • Armas reales y localizaciones históricas • No hay modo multijugador...¿y a quién le importa?









¿Hablas mi idioma? Cuando veas un nazi, el consejo que podemos darte es que primero dispares y después preguntes, por si las moscas.







Ayuda aliada. En algunas ocasiones, los aviones de los aliados te abrirán camino y te facilitarán un poco las cosas.

«Si no te gusta *Medal of Honor: Frontline*, no te gustan los videojuegos»

la primera hora del film de Spielberg, pero con una gran diferencia. Ahora tú eres el protagonista. Ahora tienes la oportunidad de correr por la playa de Normandía y darle al gatillo para acabar con unos cuántos nazis muy malos. No podemos aguantar más. Tenemos que decirlo o explotamos (nunca mejor dicho): sólo por jugar con el primer nivel de *MoH:F* ya vale la pena comprarse el juego. Sí, aunque sólo tuviera un nivel, el de la playa, seguiría siendo un juego imprescindible.

La realización técnica es impecable, el sonido ensordecedor y la acción es lo más descabellado que hayas visto nunca.

Pero tranquilo, no sólo del primer nivel vive *MoH:F*. Hay multitud de niveles, todos ellos realizados con una atención al detalle que quita el hipo: campiñas francesas, submarinos, almacenes, pueblos en ruinas… O sea, cualquier escenario que hayas visto en una película de guerra está en este juego.

La inteligencia artificial de los enemigos es digna de mención. Se esconden, te atacan por diferentes flancos a la vez, te persiguen, se cubren cuando les hieres en una pierna y, como ya vimos en el primer *Medal*, si les lanzas una granada, lo más probable es que la recojan y te la lancen a las narices. Estás avisado.

Seguro que a estas alturas de la *review* ya ni siquiera te acuerdas de la ausencia de un modo multijugador. Nosotros también nos olvidamos a los cinco minutos de jugar. Por una vez, y sin que sirva de precedente, nos importa un pimiento que no haya partidas multijugador. Quizás sí habría sido un aspecto que habría alargado la vida del juego, pero es que el modo historia de un solo jugador es tan bueno, que la verdad, no echas en falta en ningún momento jugar con los amiguetes. Sólo quieres empuñar el arma y avanzar disparando a todo lo que se mueva. Quieres cumplir con tu misión y quieres acabar con la amenaza nazi para siempre. Tal y como reza la frase publicitaria del juego, en *Medal of Honor* no juegas, te alistas. Esto es una guerra, y tu estás metido hasta el cuello en ella.

¿Y qué tiene de malo este *shooter* de EA? Nada, nada en absoluto. Quizá algún trompicón en los escenarios al moverte, pero se trata de detalles casi imperceptibles, que no oscurecen para nada la inmensa y explosiva jugabilidad que ofrece.

Es largo, divertido, con un aspecto visual asombroso, con un sonido de película y… con un rifle de francotirador que haría palidecer al mismísimo Solid Snake. ¡Qué demonios! El rifle de francotirador de Snake parece un tirachinas al lado del que podemos utilizar en *MoH:F*.

Mira chaval, lo diremos de una manera clara y directa. Si no te gusta *Medal of Honor: Frontline*, no te gustan los videojuegos, ¿entendido?.●

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

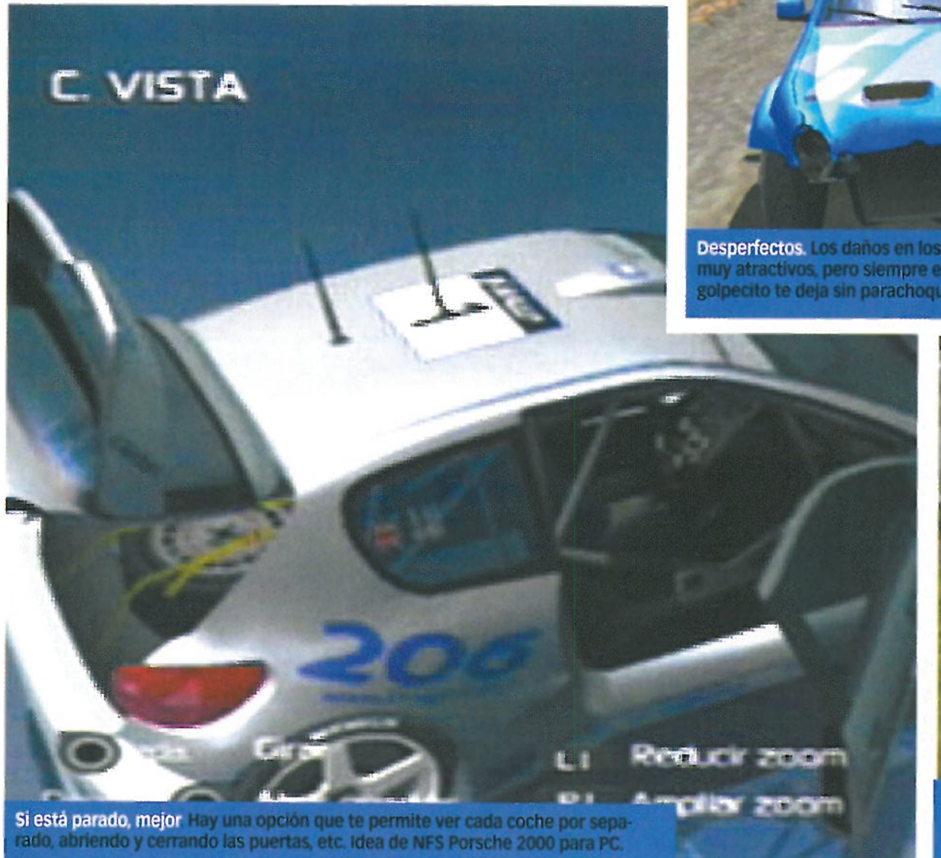
■ GRÁFICOS 9
Sentirás la guerra como nunca

■ JUGABILIDAD 10
Explosiva, explosiva, explosiva…

■ ADICTIVIDAD 10
No podrás soltar el pad

CONCLUSIÓN
Aunque sólo se pudiera jugar con el primer nivel, seguiría siendo un juego imprescindible.





Si está parado, mejor Hay una opción que te permite ver cada coche por separado, abriendo y cerrando las puertas, etc. Idea de NFS Porsche 2000 para PC.



Desperfectos. Los daños en los coches son visualmente muy atractivos, pero siempre exagerados. El más leve golpecito te deja sin parachoques, luces, capó, ruedas...

¡Necesito velocidaaad! Tan sólo las cámaras en primera persona ofrecen un poco de sensación de velocidad, pero siempre insuficiente.

No te pierdas. Si conduces siguiendo las pistas de tu copiloto, apenas verás la pista. Mejor ignórale. Los comentarios son buenos, pero inadecuados, tardíos, se entrecortan...

V-RALLY 3

La serie de Infogrames llega a PS2 al fin. ¿Llega tarde?

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **59,95**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
DESARROLLADOR **EDEN STUDIOS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: *V-Rally*
(*PSMag 9*, 9/10)
Un arcade de rallies como nunca antes ni después se vio, en ninguna plataforma.

PS2: *WR CHAM 2001*
(*PSMag 60*, 9/10)
Con ralentizaciones y tiemSuperable, pero al parecer, sólo puede conseguirlo Codemasters...

Todo el mundo ha visto o probado alguna vez *V-Rally 2* en DC, PSone o PC, pero ¿y *V-Rally*, el original? Normalmente, quienes han probado el segundo título se abandonan a deducir lo más fácil: «si éste es el segundo *V-Rally*, el primero debía ser aún peor». Y con este prejuicio en la cabeza, se machaca a los dos juegos a la vez cuando en realidad sólo se conoce uno.

Pues atención: *V-Rally*, el título original para PSone, continúa hoy siendo uno de los mejores arcades de carreras de la historia, tanto a nivel gráfico como en sonido, velocidad y jugabilidad. *V-Rally 2* continúa siendo un «quiero y no puedo» que echó por tierra el buen nombre de su antecesor. Y *V-Rally 3* es un «cualquier cosa mala que pensaras de los anteriores debe ser verdad, porque si éste es así en PS2, los de PSone debían ser una birria».

Eden Studios ha apostado por reformarlo todo en *V-Rally 3* y, lejos de «arreglar» problemas de las entregas anteriores, ha hecho algo que flaquea por todas partes. A nivel técnico es mediocre. Su jugabilidad no podría ser más errónea, y en cuanto a profundidad, no puede competir siquiera con *GT Concept*.

Una crítica habitual a las entregas anteriores fue que los coches «no pesaban», que parecían de papel. Y era verdad. ¡Pero la solución no era ponerles dos toneladas extra! Ahora, no sólo los coches parecen pesar demasiado, sino que además, la distribución de este peso está totalmente desajustada. Es como si el motor pesara una tonelada y el resto del vehículo fuese de papel. En rectas no notarás la diferencia, pero cuando quieras sobrevirar o derrapar en una horquilla, normalmente te será imposible: o bien el coche apenas gira, o bien gira sobre sí mismo como una peonza y eres incapaz de contravolantear adecuadamente. La física de *V-Rally 3* no sólo es «poco realista» —lo que no es un problema en *WipEout* o *Ridge Racer*—, sino que sencillamente está equivocada. Eden Studios ha intentado realizar un *simulador* de rallies esta vez, no un *arcade*. Pero no les ha salido.

A los graves problemas de física y control, añádeles ralentizaciones en los gráficos, un *pop-up* inaceptable y constante, efectos de luz defectuosos y ninguna sensación de velocidad. En cuanto a jugabilidad, profundidad y durabilidad, echa cuentas: ¡sólo cuatro rallies en total! Sí, cada uno con varios tramos y condiciones meteorológicas, pero cuatro. Tres modos de juego de los que sólo vale la pena uno que, por supuesto, es reciclado de *Le Mans 24h*. ¡Ningún modo multijugador! Opciones mecánicas que no cambian en nada el comportamiento del vehículo, un copiloto que te avisa de las curvas *siempre* cuando es demasiado tarde para reaccionar, una banda sonora del montón, efectos de sonido simplones y, en general, un montón de ideas recicladas o plagiadas de otros juegos. Lo que queda después de todo eso —y mucho más, disculpa que resumamos— no es, precisamente, un intento por preservar el ya mancillado nombre de *V-Rally*. Dada la «evolución» de los tres títulos, rogamos a Eden Studios que ni se plantee el desarrollo de *V-Rally 4*...

«La física de *V-Rally 3* sólo es poco realista»

VEREDICTO



■ GRÁFICOS 8
Con ralentizaciones

■ JUGABILIDAD 7
Control y física erróneos

■ ADICTIVIDAD 6
Corto, simple y sin multijugador

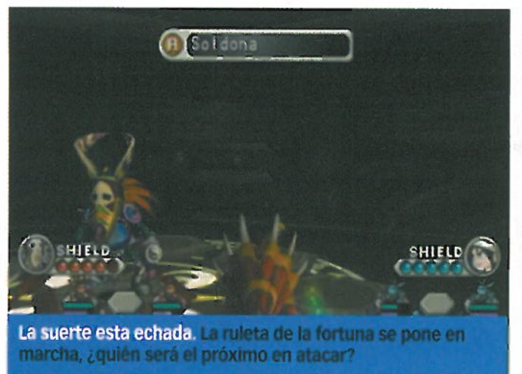
CONCLUSIÓN

No es un mal juego, pero no está a la altura del título original, ni de PS2, ni de su competencia en este género.

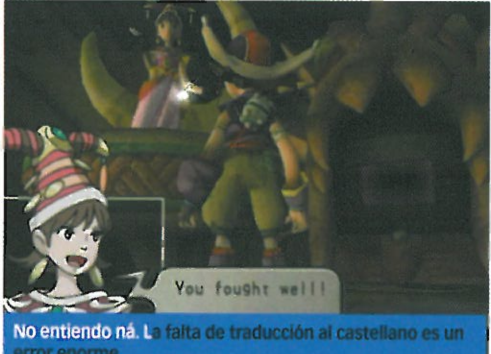


CARACTERÍSTICAS • **Coches reales** • **4 rallies, con diferentes tramos** • **Un modo «historia» como el de *Le Mans 24h*.**





La suerte esta echada. La ruleta de la fortuna se pone en marcha, ¿quién será el próximo en atacar?

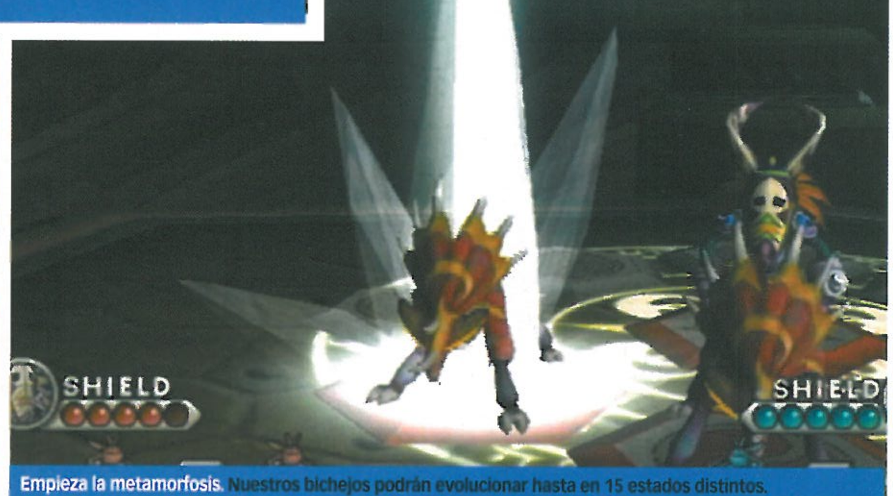


No entiendo ná. La falta de traducción al castellano es un error enorme.





Cámara, luces, acción Las explosiones de las batallas convertirán tu pantalla en fuegos de artificios.



Empieza la metamorfosis. Nuestros bichejos podrán evolucionar hasta en 15 estados distintos.

JADE COCOON 2

Conviértete en maestro de la evolución de las especies.

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **59,95 €**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
DESARROLLADOR **GENKI**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+13**
IDIOMA **INGLES**
JUGADORES **UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1 ***Digimon World***
(*PSMag48* 7/10)
Colecciona bichejos, hazlos crecer en un mundo hostil y enfréntalos a otros bichejos. Lo más parecido a Pokemón para PSone.

PS2 ***FFX***
(*PSMag65* 10/10)
El mejor RPG de todos los tiempos no tiene competidor. Un abismo separa a los dos juegos.



El rol se nos muestra en mil y una formas. Lo tenemos de todos tipos y colores. Algunos se decantan por la acción, otros ponen énfasis en el argumento, en las luchas por turnos y, en algunos casos, el rol se funde con la colección y crianza de bichos para después hacerlos luchar entre sí dentro de una historia. Las ideas y propuestas primarias nunca son buenas o malas, sólo dependen del jugo que se les saque. Un buen ejemplo de lo que hubiera podido ser pero no fue lo tenemos en el título que nos ocupa.

Jade Cocoon 2 es un juego que intenta adentrarse en el maravilloso mundo de la colección, donde *Pokemón* sigue siendo el rey, pero intentando dar un cierto toque de rol. La idea parece buena pero; ¿dónde se encuentran ambos mundos? Una historia simple y poco elaborada intenta darnos la solución.

El joven Kahu esta dispuesto a convertirse en maestro Cocoon. Su empeño le lleva hasta Levant, cuya sabiduría le servirá a nuestro héroe para iniciarse en este complejo mundo de la crianza. Después de superar ciertas pruebas y conocer las bases del mundo de los *Jade Cocoon* nuestro héroe se moverá a través de cuatro mundos, divididos en cuatro niveles, fragmentados a su vez en otros cuatro submundos. A través de estos territorios Kahu se dedicará a robar huevos, criar a las bestias y luchar contra otras bestias.

Cuatro son los tipos de bestias que se encuentran en el juego, llegando a la totalidad de 200. Cada uno responde a uno de estos cuatro elementos; agua, tierra, fuego y viento. Los enfrentamientos por turnos nos permiten utilizar a los diferentes animalejos dependiendo del ataque o de la defensa del otro. La fortuna tiene un valor muy especial en este juego y cada enfrentamiento nos recuerda al clásico piedra/papel/tijera pero sin usar las manos. Al vencer a las bestias semilla, éstas se unirán a tu banda y podrán evolucionar, fusionarse o aumentarán el potencial de tus ataques. Todas estas evoluciones y dominios de lucha los podrás utilizar contra un colega en la opción para dos jugadores. Solo deberéis descargar vuestras respectivas partidas y enfrentaros en una lucha sin cuartel. No hay duda que el hecho de tener tantas bestias que colectar, que cada una tenga sus propias características y que puedan evolucionar en más de 15 estados es un motivo atractivo y atrayente. Pero lo demás flojea un poco. El primer punto negro se encuentra en el argumento. Una historia demasiado simple, sin ningún giro argumental y que, como mucho, solo sirve de excusa para coleccionar bestias.

«Un juego demasiado deudor de los Pokemón»

Los gráficos no están mal, pero el tono no llega a convencer. El aspecto poco definido de los decorados y personajes de la acción choca de manera frontal con el aspecto de cómic que reciben las caras en los momentos de lo diálogos. Otro punto que resta muchos enteros es el hecho de que el juego no llega traducido al español y, en un título de estas características es un gran error. En definitiva, un juego demasiado deudor de los *Pokemón* y compañía, que se olvida demasiado de la historia y del rol y acaba por convertirse en monótono y plano.. ●

VEREDICTO



■ GRÁFICOS 8
No están mal, pero les falta gancho.

■ JUGABILIDAD 7
Sencillo de manejar.

■ ADICTIVIDAD 7
Te cansarás de colectar sin razón.

CONCLUSIÓN

Coleccionar no es suficiente. Una historia más profunda con una acción más variada hubiera aumentado el potencial del juego.



CARACTERÍSTICAS • **Misiones secretas para dos jugadores para naves secretas.** • **Un jugador pilota y el otro dispara**


Animaciones. Los personajes se mueven con gran soltura, aunque los escenarios se quedan un poco pobres visualmente hablando.


Punto de vista. Dispondrás de una cámara subjetiva para que sientas toda la emoción del ciclismo en tus carnes.


¿Dónde está el acelerador? Tú ciclista no es una moto, así que cuidado no se canse y te deje tirado en la cuneta...

LE TOUR DE FRANCE

Emulando las hazañas de Indurain

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **59,95 €**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
DESARROLLADOR **FRESH GAMES**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: ***Matt Hoffman's Pro BMX***
(PSMag55, 9/10)
Es lo más parecido, pero solo porque controlas una bicicleta. En Matt lo más importante son las piruetas y los saltos. Nada que ver con las carreras que propone Konami con Le Tour de France.

PS2: No hay nada que se le parezca, este título es único en el catálogo de PS2.



Ahora que acaba de terminar la ronda francesa, Konami se desmarca con el lanzamiento de un juego basado en la misma. Como su nombre indica, *Le Tour de France* intenta recrear, de forma más o menos fiel, las sensaciones y los momentos cumbre de la vuelta ciclista más famosa del mundo. La opción elegida por Konami a la hora de trasladar el ciclismo a los videojuegos parece que ha sido clara; diversión con ciertos toques de realismo.

Para ello, han convertido nuestro pad en una herramienta capaz de controlar, de manera casi total, los diferentes movimientos de nuestro ciclista. Pulsando de forma rítmica la X, nuestro corredor pedaleara. Pero tendremos que ir con cuidado, pues se cansará si lo forzamos mucho. Para que nuestro corredor se recupere usaremos el triángulo que nos permite echar un trago de nuestra bebida energética.

El cuadrado nos servirá de freno. Y, para aprovechar las bajadas, pulsando el círculo nuestro corredor se agachara y se convertirá en una bala aerodinámica. Para acabar de rematar la faena contaremos con tres cámaras; una subjetiva, una en tercera persona y una vista desde el helicóptero.

Uno de los puntos fuertes de este juego es el control que ejerceremos sobre nuestro ciclista, haciendo que nos sintamos Indurain, Armstrong y compañía. Es una lástima que en los descensos las curvas sean tan difíciles de controlar, pero este elemento, junto a la dosificación de fuerzas y a las diferencias entre terrenos llanos y montañosos convierten a este juego en algo más que un simple pulsar el acelerador. En *Le Tour de France* deberemos utilizar un poquito nuestra sesera para llegar al final de la carrera. Hay tres modalidades de juego, más la opción versus. El modo máquinas recreativas es un modo arcade donde se elige etapa (11 en total) y equipo. La contrareloj no merece muchas explicaciones. Y, por último, tenemos la modalidad reina: el Tour de France. En ella escogeremos un equipo de los 21 auténticos que ofrece el juego (los corredores reales no aparecen en el juego, pero podremos crearlos con el editor), entrenaremos utilizando nuestros primeros ahorros (un entreno con siete pruebas que funciona a base de menús y no de acción) y competiremos en diferentes carreras locales con la intención de mejorar nuestro poder adquisitivo y con el subsiguiente aumento de control sobre el juego. Finalizadas tres carreras rurales, entraremos de lleno en una ronda francesa que nos enfrentará a un total de 104 corredores, en un principio, y nos llevará a recorrer toda Francia hasta llegar a París. Todas estas interesantes modalidades vienen arropadas por un apartado gráfico bastante elaborado donde destacan, de forma colosal, los ciclistas. Cuyo tamaño, formas y animaciones nos hacen revivir sus sufrimientos y penurias al subir una montaña y sus satisfacciones al cruzar la línea de meta en primera posición. Por último hay que recalcar la dificultad que entraña este título, nos llevará mucho tiempo acabar entre los diez primeros y casi una eternidad conseguir el mallot amarillo.

Si eres de los que siguen cada tarde de julio los comentarios de Perico Delgado radiando las duras etapas de la ronda francesa no te lo pierdas y hazte con él. .

« Nos llevará mucho tiempo acabar primeros»

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 8
Buenos ciclistas, decorados pobres.

JUGABILIDAD 8
Muy buen uso del pad.

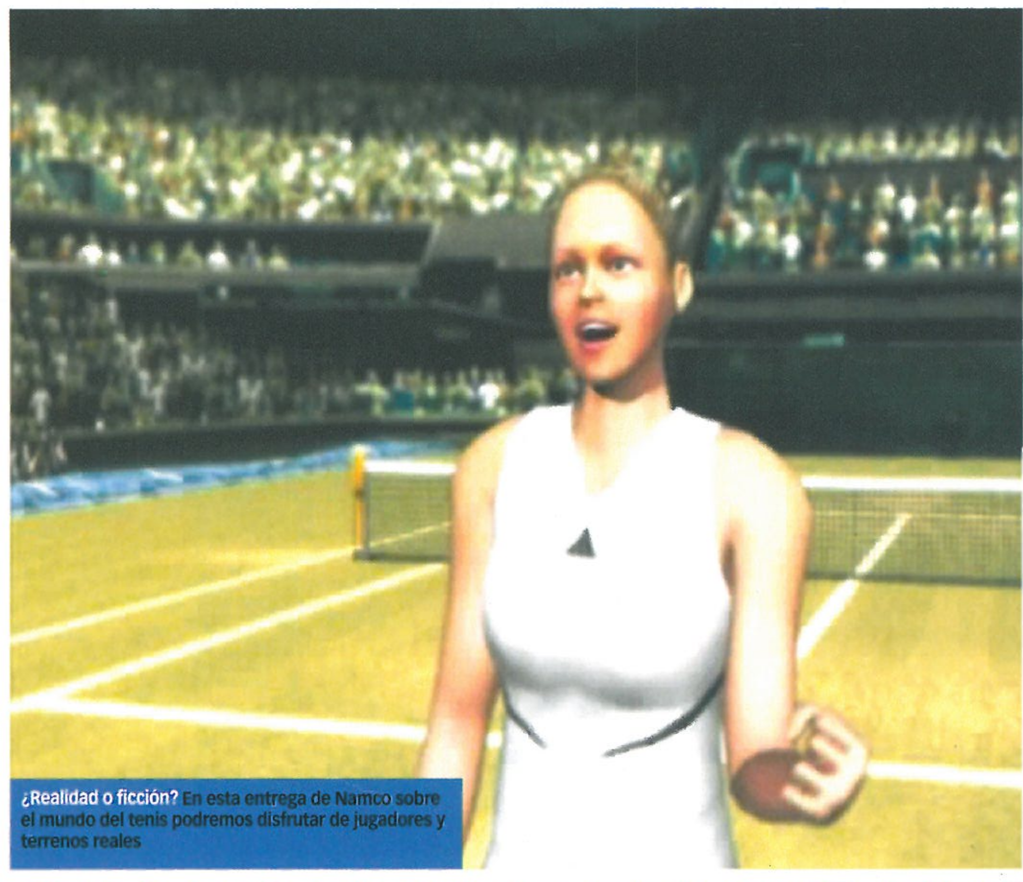
ADICTIVIDAD 7
¿Te gusta el ciclismo?

CONCLUSIÓN
Le Tour de France es un buen título, original, bien acabado y, por encima de todo, arriesgado.



CARACTERÍSTICAS • 4 modos de juego • 21 equipos reales




¿Realidad o ficción? En esta entrega de Namco sobre el mundo del tenis podremos disfrutar de jugadores y terrenos reales


No está mal. Los gráficos no te dejarán boquiabierto, pero cumplen con su objetivo con bastante dignidad


Todos los campos. Tendrás ocasión de demostrar tus habilidades sobre cualquier tipo de terreno

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT

Namco consigue el primer punto de set.

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **56,99 €**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **NAMCO**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A CUATRO (CON MULTITAP2)**

ALTERNATIVAS

PS1: *AKSC TENNIS* *(PSMag31, 8/10)*
El mejor simulador de tenis de PSOne, sin duda. ¿De verdad no lo has probado

PS2: ROLAND GARROS 2002 *(PSMag67, 8/10)*
Hasta la llegada de Smash Court Tennis el mejor en PS2. Su reinado ha durado poco.



De vez en cuando un género, sin saber ni como ni porque, se pone de moda. Este es el caso que nos ocupa. El tenis vuelve a estar en el ojo del huracán después del lanzamiento hará un mes de *Roland Garros 2002* de Wanadoo, del inminente *Agassi Tennis* de Cryo y, del que aquí nos ocupa *Smash Court Tennis Pro Tournament*, todos ellos en la negra de Sony.

Parece que a la diversión y al entretenimiento se les ha sumado un objetivo común; superar al impresionante *Virtua Tennis* de Sega antes de que se decidan a programarlo para PS2. Por ahora ninguno de los tres títulos nombrados consigue arrebatarle el título de mejor juego de tenis de todos los tiempos, pero si alguno ha estado cerca este es, sin duda, *SC Tennis*.

En primer lugar tenemos que destacar que el nuevo título de Namco es muy, pero que muy divertido. Como ya sucedía en las anteriores entregas de esta saga para PSone, el juego sobresale por encima de los demás por su enorme capacidad de diversión, por la cantidad de horas de juego que asegura y por la posibilidad de compartir montones de emociones entre cuatro jugadores. Para que esto suceda Namco ha dotado al juego de un sistema de control y de golpeo muy sencillo. Tan sencillo que a la segunda partida ya dominaremos los mecanismos básicos de la acción y hasta nos permitiremos algún que otro hermoso globo o algún contundente smash. Otro de los componentes que siguen haciendo de este juego una joya de la diversión es su ajustada velocidad entre pelota y jugadores. Además este título cuenta con una excelente cámara que consigue que el seguimiento de las jugadas sea sencillo y nada dramático. Pero si hay algo que ha cambiado en la nueva entrega, es la adquisición de licencias oficiales de jugadores reales y de torneos profesionales.

Mientras la última entrega parecía diseñada para engrandecer la figura de la hermosa Anna Kournikova, el realismo parece otro nuevo objetivo de Namco con la obtención de los derechos de siete jugadores profesionales como: Andre Agassi, Pete Sampras, Yevgeny Kafelnikov, Patrick Rafter, Martina Hingis, Monica Seles y Lindsay Davenport. Pero no sólo es una cuestión de nombres, esta nueva entrega cambia radicalmente de aspecto y sufre una verdadera operación estética con la intención de darle un empaque más maduro y profesional. En esta ocasión, nos situaremos en los terrenos de los principales torneos internacionales, así como en los mandos de unos tipejos que se asemejan a los jugadores reales. Esta opción, muy loable y claramente destinada a competir con *Virtua Tennis* no llega a consolidarse por culpa de unos gráficos no del todo logrados y de unas animaciones con falta de chispa. Además parece que los jugadores se mueven con más lentitud. *SCTPT* es un juego que nos hará pasar largas horas delante del televisor al mando de nuestro pad y, si tenemos la suerte de tener un multitap2 y tres amigos, la diversión se multiplicará por tres. La mejor opción para los amantes del tenis poseedores de una PS2.. ●

«Cuenta con un a cámara excelente»

VEREDICTO



■ GRÁFICOS 8
Buenos pero no llegan a deslumbrar.

■ JUGABILIDAD 9
Controlaras la acción.

■ ADICTIVIDAD 9
Divertidísimo con 4 jugadores

CONCLUSIÓN

La mejor opción para los amantes del tenis. No llega a altura de *Virtua Tennis*

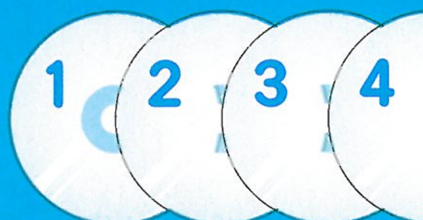


CARACTERÍSTICAS • Jugadores y competiciones reales



BENICÀSSIM 2002!!!!!!!!

4 CD'S CON LIBRETO





BENICÀSSIM2002
4 CD'S + LIBRETO DE 108 PÁGINAS.

VENTA EXCLUSIVA
EN EL CORTE INGLÉS
A PARTIR DEL 20 DE JULIO

PRODUCE:





y Tiendas El Corte Inglés
Tel.: 902 400 222
www.elcorteingles.es

CONCURSO CD'S BENICÀSSIM 2002

¿TE AMARGAN EL VERANO LOS CONSABIDOS CARIBES MIXES, RECOPILATORIOS DE GRANDES HERMANOS, ASEREJÉS, GIORGI DAN'S GREATEST HITS ON THE ROCKS Y DEMÁS ÉXITOS ESTIVALES? ¿ERES UNO DE ESOS INCOMPRENDIDOS BICHOS VERDES? NO TE PREOCUPES, PORQUE EN PSMAG, COMO EN LA VIÑA DEL SEÑOR, TODOS TENÉIS CABIDA. HASTA LOS RARITOS QUE NO BAILÁIS EUROPE'S LIVING A CELEBRATION...

EL PREMIO

FIB HEINEKEN Y PLAYSTATION MAGAZINE SORTEARÁN 30 COLECCIONES (CUATRO CD'S + LIBRETO) CON LO MEJOR DEL FESTIVAL INTERNACIONAL DE BENICÀSSIM 2002 ENTRE LOS CUPONES QUE RECIBAMOS CON LA RESPUESTA CORRECTA.

LA PREGUNTA

THOM YORKE ES EL CARISMÁTICO LÍDER DE...

1 RADIOHEAD
2 LOS PLANETAS
3 THE CHEMICAL BROTHERS

LAS BASES DEL CONCURSO

1. PUEDE PARTICIPAR CUALQUIER LECTOR QUE NO TENGA VINCULACIÓN ALGUNA, DIRECTA O INDIRECTA, CON CUALQUIER TRABAJADOR O COLABORADOR DE ESTA EDITORIAL.
2. NO EXISTEN PREMIOS EN METÁLICO ALTERNATIVOS.
3. LAS RESPUESTAS DEBEN RECIBIRSE EN LA DIRECCIÓN ABAJO INDICADA EN EL PLAZO MÁXIMO DE UN MES A PARTIR DE LA PUBLICACIÓN DEL CONCURSO. NO SE ACEPTARÁN RECLAMACIONES POR PÉRDIDAS DE CORREOS. SÓLO SE ACEPTARÁ UN CUPÓN POR LECTOR.
4. LA LISTA DE GANADORES SE PUBLICARÁ EN PRÓXIMAS EDICIONES DE LA REVISTA.
5. LA PARTICIPACIÓN EN ESTE CONCURSO IMPLICA LA ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS ANTERIORES.
6. CUALQUIER SUPUESTO QUE SE PRODUJESE NO ESPECIFICADO EN ESTAS BASES, SERÁ RESUELTO INAPELABLEMENTE POR LOS ORGANIZADORES DEL CONCURSO: FIB-HEINEKEN Y PLAYSTATION MAGAZINE



RELLENA ESTE CUPÓN Y ENVÍALO A:
CONCURSO FIB 2002. PLAYSTATION MAGAZINE, PASEO SAN GERVASIO, 16-20. 08022 BARCELONA. TEL: 93.254.12.50. INFO FESTIVAL TEL: 91.523.41.14

CUPÓN

RESPUESTA CORRECTA	
NOMBRE	
DOMICILIO	
POBLACIÓN	CÓDIGO POSTAL
PAÍS	TELÉFONO

TOP GUN FOX 2 PRO FLIGHT STICK

Producto: Top Gun Fox 2 Pro Flight Stick **Fabricante**: Thrustmaster **Distribuidor**: Thrustmaster **Precio**: 47,95 e

Manejar aviones no puede ser difícil. Si alguien tan imbécil como para dejar a Nicole Kidman por Penélope Cruz lo consiguió, ¿por qué no tú?

Los joysticks son unos trastos mucho más famosos y tópicos que utilizados en la vida jugona real. Sin embargo, para eso de los simuladores aéreos, no cabe duda de que son más cómodos y divertidos de usar que ningún pad o DualShock. Especialmente, si el joystick en cuestión es tan completo y cómodo de usar como éste.

Y es que el defectillo habitual en esta clase de periféricos suele ser, primero, que no cuente con todas las funciones del mando oficial de la consola para la que sale (en este caso, el Fox 2 Pro es compatible con PS2 y PSone); y segundo, que no resulte cómodo de usar. Thrustmaster ha salvado ambos obstáculos sin problemas.

Aun así, las apariencias engañan. A primera vista, cuando le echas un vistazo a las instrucciones y a todos los botones del Fox 2 Pro, piensas que no vas a ser capaz de controlar tus juegos de aviones con él en la vida. Un solo stick (el joystick propiamente dicho), menos botones que un mando normal, ningún indicador acerca de con qué función se corresponde cada botón... Sí, asusta un poco. Más tarde te darás cuenta de que *sí* encontrarás en él todas las funciones de un DualSchok2 normal —incluido lo analógico de los botones— y de por qué no se indica dónde está cada una. Lo primero se debe a una distribución de los controles increíblemente intuitiva; lo segundo, a que el Fox 2 Pro ofrece tres distribuciones de botones distintas predeterminadas. Estas tres distribuciones de botones se corresponden con los sistemas de control a los que se ajustan prácticamente todos los títulos de aviones que conocemos en PSone y PS2. Para cualquier *Top Gun*, *Ace Combat* o *Eagle One* que se precie, el Fox 2 Pro en tus manos es lo que un puro cubano para Clint Eastwood: justo lo que necesitas. Básicamente, los controles principales son el joystick propiamente dicho, que vibra con dos intensidades diferentes y cuya resistencia puedes regular; un «ministick» digital para el pulgar derecho que hace las veces de cruceta digital; un «acelerador» en la base del periférico; y la capacidad del joystick para girar verticalmente sobre sí mismo. Aparte de todas estas funciones, hay varios botones más, tanto en la base como en la parte superior del joystick. ¿Quieres disparar la ametralladora? Pues como en las pelis, aprieta el gatillo. ¿Misiles? Pues como en las pelis, el botón que queda a la derecha de tu pulgar. ¿Subir? Tira del joystick. ¿Bajar? Empújalo. ¿Aumentar la velocidad? Sube el acelerador. Y así, más o menos, con todo lo que quieras hacer, sin necesidad de consultar las instrucciones del cacharro más que para alguna que otra función secundaria (consulta de mapas y menús, etc.).

Finalmente cabe destacar el diseño, cómodo y elegante; y su versatilidad. Las diferentes configuraciones predeterminadas de botones son muy adecuadas y puedes disminuir o desactivar la vibración con un simple botón (eso que suele ser tan complicado de modificar o desactivar en la mayoría de los periféricos). Totalmente compatible con todos los juegos de PS2 y PSOne, por supuesto.

¿Qué más quieres?

Ya, ya lo sabemos: más juegos de aviones con los que utilizarlo. Pero bueno, entre los *Ace Combat* e *Eagle One* de PSOne y los simuladores que ya han aparecido para PS2 —*Ace Combat 4*, *Top Gun: Combat Zones*, *Dropship*—, puedes pasarte unas cuantas horas practicando con el Fox 2 Pro. No hay avión virtual que se resista a los encantos de este cacharro... Lo único «malo» del Fox 2 Pro es que no resulta en absoluto adecuado ni intuitivo para juegos que no sean de aviones, que es lo que suele pasar con todos los joysticks.

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN

Un periférico más fácil e intuitivo de usar de lo que podría parecer en un principio. Siempre que lo uses con simuladores de vuelo, claro.



Otros límites

Entrevista de cine

Rodrigo Blaas es uno de los animadores gráficos que han trabajado en *Ice Age: La edad de hielo*. A este granadino de 29 años le encantaban los dibujos animados y los cortos de animación que se proyectaban en programas como *Metrópoli*. Antes de cruzar el charco y marcharse a Estados Unidos trabajó en varios proyectos, principalmente publicitarios: Iberia, Renault, Vía Digital , Danone... También participó en el filme *El corazón del guerrero*. El 4 de julio estuvo en Madrid para charlar de su experiencia y conocimientos con los alumnos de la escuela de arte Trazos. ***PSMag*** estuvo allí para hablar con él.

PSMag.- ¿Cómo te metiste en esto de la animación en 3D?
R.B.- Siempre me gustaron los cortos de dibujos animados y de animación y poco a poco fui introduciéndome en el mundillo. Yo estudié Inef, que no tiene nada que ver. Empezó como una afición y se convirtió en profesión

PSMag.- Lo tuyo que es ¿el ordenador o el lápiz y papel?
R.B.- Más el ordenador, aunque también me gusta mucho dibujar. No soy un dibujante maravilloso pero a base de práctica he conseguido defenderme.

PSMag.- ¿Es imprescindible para un animador gráfico saber dibujar?
R.B.- No es necesario pero viene bien tener cierto sentido artístico. Si dibujas bien es más fácil comunicar tus ideas y trasladarlas al ordenador.

PSMag.- ¿A qué se debe el auge que ha experimentado el cine de animación en los últimos años?
R.B.- Ha llegado una nueva hornada de gente que ha crecido viendo cortos de animación de la Warner y películas de Disney que querían hacer cosas diferentes, historias más adultas que llegaran a todo el público, no sólo al infantil. Además, las nuevas tecnologías han facilitado mucho el trabajo y han permitido dar una estética dife-



Rodrigo Blaas reconoce no ser un hard-gamer pero está al tanto de las novedades y de los adelantos de la industria del videojuego. ¿Y dónde va a encontrar mejor información que en PSMag?

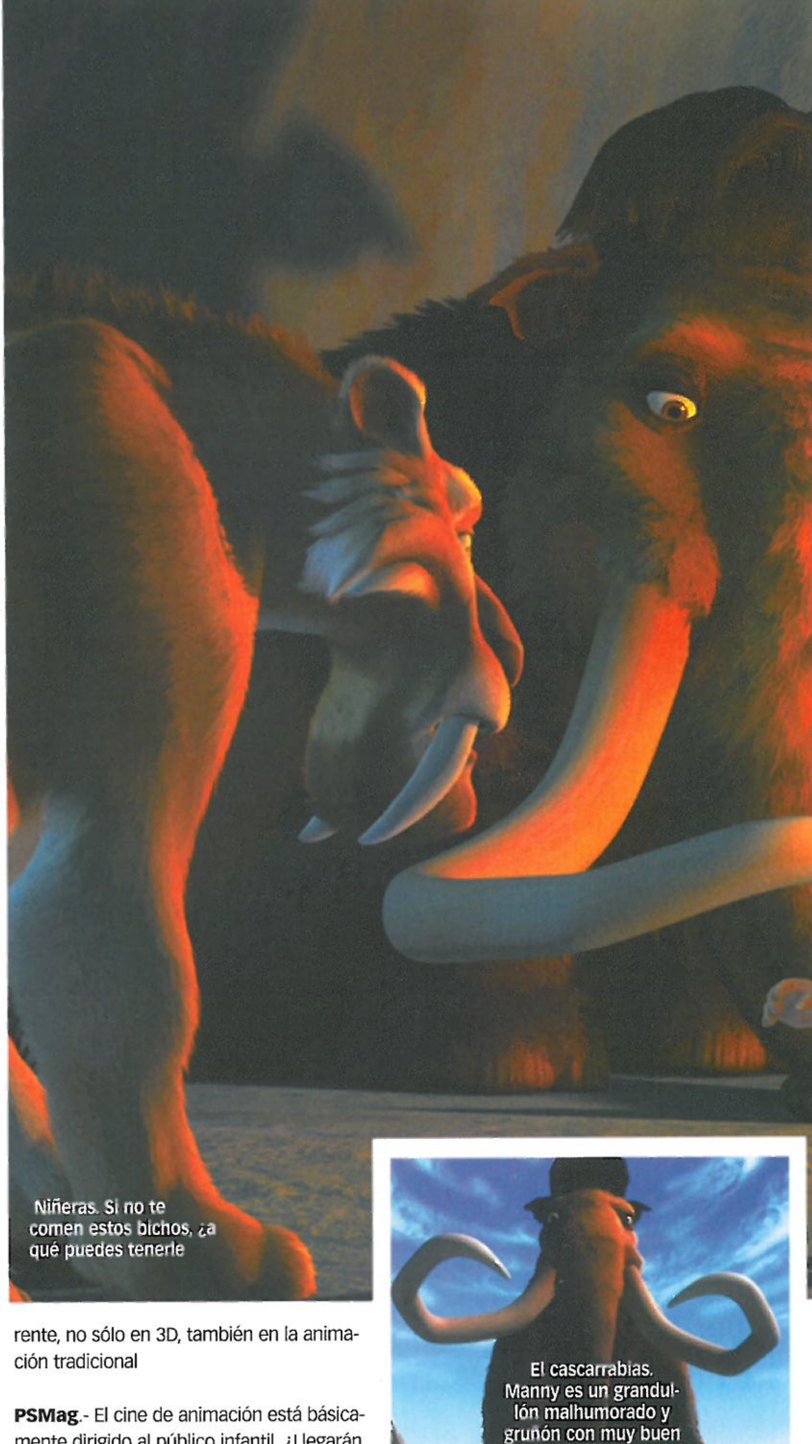

Bebé superdotado. No pinta mal el chaval, no.

HÉROES CONGELADOS

Las pantallas de cine españolas se han quedado heladas en pleno mes de julio. La culpa de tan extraño fenómeno la tienen los protagonistas de *Ice Age: La edad de hielo*: un mamut llamado Manny, que hace las cosas a su manera; Sid, un oso perezoso extremadamente holgazán; un siniestro tigre dientes-de-sable llamado Diego; y una ardilla dientes-de-sable loca por las bellotas conocida como Scrat. La casualidad y el destino harán que la vida de estos seres, que habitaron la Tierra hace 20.000 años, se cruce, uniéndoles en una aventura helada: devolver un bebé humano a sus padres. Logran escapar de avalanchas, luchan por comida con una desventurada bandada apocalíptica de lobos, exploran los misterios de un pañal, navegan a través de una montaña rusa prehistórica de túneles de hielo y atraviesan puentes de hielo sobre lava volcánica. Acción, humor, aventuras y mucho sentimiento para deleite del público infantil y los adultos con alma de Peter Pan.

La película, realizada íntegramente por ordenador por Blue Sky Studios para Twentieth Century Fox, está dirigida por Chris Wedge, ganador de un Oscar por el cortometraje de animación *Bunny*. Dar vida a estos personajes prehistóricos y llevar a las pantallas la Edad de Hielo en animación 3D no ha sido tarea fácil y ha costado tres años de trabajo.





Niñeras. Si no te comen estos bichos, ¿a qué puedes tenerle

El cascarrabias. Manny es un grandullón malhumorado y gruñón con muy buen corazón

rente, no sólo en 3D, también en la animación tradicional

PSMag.- El cine de animación está básicamente dirigido al público infantil. ¿Llegarán a hacerse dramas, películas de terror, bélicas y de otros géneros?
R.B.- Estoy seguro. La animación es un medio como otra cualquiera con el que puedes contar la historia que quieras. De hecho ya se han rodado cortos y mediometrajes de animación para adultos.

PSMag.- La tecnología actual en animación en 3D, ¿es sólo la punta del iceberg o ya está todo inventado?
R.B.- La tecnología seguirá evolucionando. Cada día veremos cosas nuevas y distintas pero siempre haciendo hincapié en contar buenas historias con esas herramientas. La tecnología te da para cinco o diez minutos de película, después tienes que mantener a la gente interesada en unos personajes, una historia.

PSMag.- La película *Final Fantasy* estaba interpretada por actores digitales que se

podían llegar a confundir con personas de

do internacionalmente.



Lo bueno de la Edad de Hielo es que había animales tan monos y entrañables como este. Adorable.



carne y hueso. ¿Qué sentido tiene el hiperrealismo en la animación?
R.B.- Creo que responde al reto de rizar el rizo, de sobrepasar los límites. A mi personalmente no me atrae ese tipo de animación, prefiero que se centre en otros aspectos.

PSMag.- ¿Qué nivel tiene España en animación?
R.B.- Hay muy buenos profesionales trabajando aquí. Es difícil porque no tienen los presupuestos que se manejan en Estados Unidos pero suplen esa falta con empeño, amor al arte y mucha imaginación. En el campo de la publicidad y efectos especiales España está a un buen nivel, reconocido internacionalmente.

PSMag.- ¿Cuál ha sido tu trabajo en *Ice Age*?
R.B.- Animador de personajes. Te dan un modelo en 3D de un personaje y tienes que hacer que comunique en el plano, convertirlo en un actor, darle vida.

PSMag.- La sinergia entre cine y videojuegos es cada vez mayor. ¿Cuál crees que es la razón?
R.B.- Son medios que se nutren unos de otros.

PSMag.- ¿Tus próximos proyectos?
R.B.- Una película de Pixar. No te puedo decir el nombre porque aún es un proyecto.

Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

FeedBack

DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.



Javier Lourido
Intentó seguir los pasos de Han Solo y así se quedó el muy incauto.

RAIDEN, ESTÁS NOMINADO

¡Hola! Me llamo Javier, tengo 14 años y no tengo la conciencia tranquila desde el pasado 7 de marzo de 2002. Fue el día en que probé (y jugué, y disfruté, y me entusiasmé con, etc.) el esperadísimo *MGS 2: Sons of Liberty*. Ahí estábamos yo y la décima maravilla (no me olvidaré nunca de la novena -anda, como las del Madrid-, el mejor juego de la historia: *MGS*); una intro perfecta, gráficos perfectos... Lo de las voces en inglés es lo peor que nos podían haber hecho, y más con personas como Alfonso Vallés, Javier Amibilia, Joaquín Gómez, José Javier Serrano, etc. La parte del barco es una pasada, pero una vez que envías las fotos a Otacon llega la horripilante parte de un tal Raiden, aparecido de la nada con su pelo tan limpio y su súper-rueda-lateral. ¿Os habéis dado cuenta de que no se vuelve a manejar a Snake en toda la segunda parte? ¿Es esto la segunda parte del mejor juego de todos los tiempos? Por desgracia, sí.

¿Cómo que no os esperabais esos pedazos de gráficos? Vale, son una pasada, y lo mejor hasta la llegada de *FFX*, pero estamos hablando de una consola cuatro veces superior a todo lo anterior. ¿Os esperabais los mismos movimientos, las mismas armas, la misma historia? Yo no, por supuesto. Sabía que Hideo Kojima intentaría crear el mejor juego de todos los tiempos, y que haría todo lo que estuviera en sus manos para conseguirlo. Además, él mismo afirmó que «Raiden, el personaje que se controla durante más de la mitad del tiempo durante *MGS2*, ha resultado ser impopular entre los jugadores». Qué esperaba, ¿que nos deshiciéramos de Snake tan fácilmente? Je, je.

Bien, ya he dicho todo lo que quería. Habréis observado que no os he hecho peloteo... Ahí va: os sigo desde el número 28 (el de la portada de Snake) y sois la mejor revista de las que compro, y la única a la que he escrito. Muchas gracias por perder vuestro valioso tiempo con un chico incomprendido. Seguid así.

PD: ¿Sabéis algo de la tercera parte?

PD2: Publicadme la carta, por favor. Gracias.

Javier Granell Mansergas
Castellón

Estarás contento: Konami ha escuchado las críticas vertidas contra Raiden, y en *MGS2: Substance* podrás manejar a Snake durante toda la aventura. Mola, ¿que no? ¡No mola en absoluto! Hubiera estado bien si esta opción se incluyera en el *MGS2* original, pero sacarla un año después con unas cuantas misiones VR y algún que otro detallito extra es una jugada muy fea para con los que en su día gastaron sus ahorros en un juego... ¿incompleto? ¿No será más una forma de exprimir la gallina de los huevos de oro que un «mea culpa» por haber dado protagonismo a Raiden? Habrá que ver el precio final y los añadidos (¿lo doblarán esta vez? jo, jo), pero nos huele que no va a hacer mucha gracia a los muchos fans de *MGS* que piensan que hay vida jugable más allá de Solid Snake. Además, lo de Raiden tampoco es para tanto: si lo nominamos a él -recuerda que tiene un pasado oscuro y tal- habría que deshacerse también de Rose (mira que es pesada la tía, cómo le da la paliza al pobre chaval) y de Otacon (el hombre-clínex, la madre de todas las nenazas). Y del 80% de las secuencias de vídeo y códec, que no hacen más que estropear una jugabilidad puesta en entredicho por las pocas novedades con respecto a *MGS*. Sí, PS2 puede ser cuatro veces más potente que PSone (de hecho lo es mucho más), pero cuatro veces más ancho de bus no significa necesariamente cuatro veces más originalidad. Al fin y al cabo, el primer *MGS* tampoco era tan distinto de los *Metal Gear* de MSX...

PD: Nosotros no. Kojima, probablemente tampoco.
PD2: Un placer.



PARASITE BEA

¡Hola, chicos! Somos Bea y Esther, y tenemos unas preguntillas que haceros:

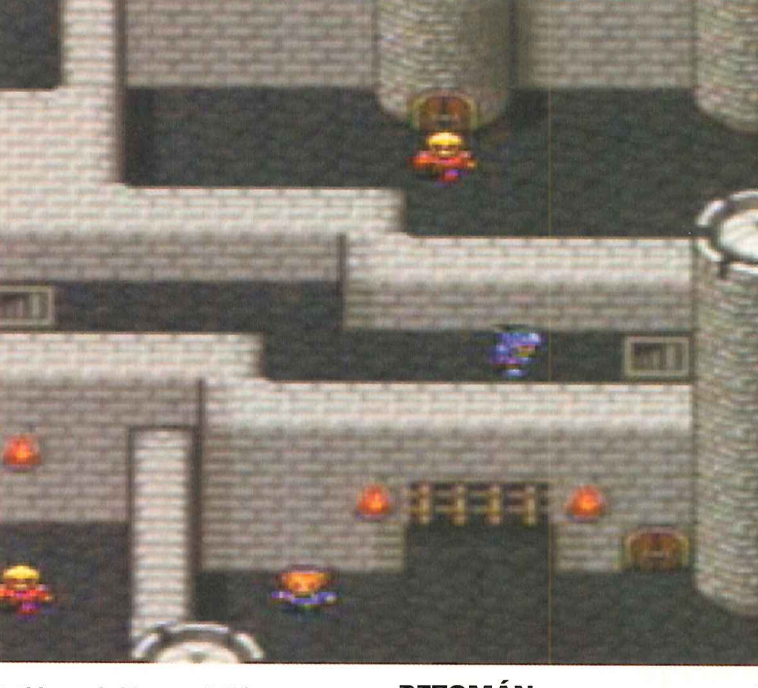
1. Solíamos comprar una revista que al principio se llamaba PlayStation Power, luego se quedó sólo en Power, y al final acabó siendo PlayAcción Power. Bueno, también compramos alguna vez la vuestra (que es muy buena, je, je...) El caso es que no la vemos desde junio del año pasado. No sabemos si es que ya no llega aquí (aquí no llega nada) o si desapareció. ¿Sabéis algo? Os lo preguntamos porque también era de MC Ediciones.
2. Nos ENCANTA *Parasite Eve 2*. ¿Sabéis si van a hacer una tercera parte, o a traer la primera?
3. ¿Saldrá algo interesante para PSone?
4. ¡A quién se le ocurre sacar un juego de Britney Spears! Por favor...
5. ¿Saldrá alguna continuación de *Alone in the Dark: The New Nightmare*? ¿Y de *Soul Blade*? ¿Y algún *Tekken* nuevo? ¿Para qué consola?

Gracias por todo.

Bea y Esther
Santiago de Compostela

1. Así es, «la Power» dejó de publicarse hace algún tiempo por motivos varios. Tendréis que conformaros con revistas a las que menospreciar como la nuestra... De todas formas, muchos de sus redactores siguen en MC repartidos en nuevos (y no tan nuevos) proyectos. Cosas que pasan. =¿?=
2. No, no.
3. Algo saldrá, sí: la conversión de *WRC*, el *Formula One Arcade* y *Stuart Little 2*, por ejemplo. Si buscáis juegos más «serios» tendréis que dar el salto.
4. ¿Al mismo que se le ocurrió el de las Spice Girls? Como negocio no está mal, y seguro que si en vez de Britney Spears fuera David Bisbal no os parecería tan mal (¿a que no?). Lástima que erraran el tipo de juego: un *Tokimeki Memorial* con esta chica de protagonista les hubiera quedado «divino de la muerte».





5. De *Alone in the Dark*, ni idea. De *Soul Blade* tuvimos una continuación hace tiempo en Dreamcast, y se espera que *Soul Calibur 2* salga a principios de 2003 en las tres grandes. Y *Tekken 4* lo tenemos a puntito, sólo para PS2. Sí que estabais desinformadas, sí...

CERO PATATERO

Mónica Sotelino Domínguez
Pazos de Borbén (Pontevedra)

Ehm... ¿No te habrás olvidado algo? ¿Papel, quizá? Hasta la fecha habíamos recibido cartas intrascendentes, pero la tuya se lleva la palma. No hemos encontrado nada, NADA DE NADA, dentro del sobre. Bueno, nada aparte de... un pedazo nanométrico de lo que podría ser la corteza de una palmera de chocolate. O de una caña, o de un triángulo, o de algo de eso. ¿Qué era, eh? Vuelve a «escribirnos» (por llamarlo de alguna forma) y nos lo cuentas, ¿vale? Hemos hecho una porra en la redacción y nos tienes intrigadísimos...

UNA DE CAL, OTRA DE CUL(O)

Hola chavales, ¿qué hay de vuestra vida? Como siempre, hay que decir que vuestra revista es la mejor y que bla, bla, bla (es la forma más fácil de ahorrarse frases y frases de peloteo). A lo que iba: soy un desgraciado que no tiene la negra de Sony y ha de conformarse (por ahora) con la magnánima gris, y os quería comentar unas cosillas.
1. Felicitar al sr. Lourido, que es un súper clase y un crack, por la contestación a cierta carta recibida en el nº 64. El chaval se lo merecía.
2. También va dirigido al tío Javier, y es para mandarlo a tomar por c### por cierto comentario que hizo de Fred Durst en la segunda carta del nº 66. ¿Qué significa eso de «también puedes jugar con él, si te van ese tipo de cosas»? ¿Qué es eso de «patearle el culo»? Limp Bizkit es lo mejor que hay por ahora en el panorama musical. O a lo mejor preferís a José Luis Perales y Rocío Jurado...
3. Ahora ya en serio: quiero comprarme un juego de rallies, y mi idea era *Colin McRae 2*, pero veo que dais como mejor juego al primero de esta saga. ¿Cuál de ellos me recomendáis? ¿Cuáles son sus diferencias, aparte de los gráficos?
4. Mi último punto va dirigido hacia el *Libro PSMag de los Récords*, que ya va siendo hora de que evolucione y se haga mayor, estudie una carrera... Pero principalmente me refiero a ciertas dos personas que mes tras mes ocupan el primer y segundo puesto de todos los retos, y es que ya cansan y te quitan las ganas de participar. Confiscadles la PSone o haced algo, porque si no, no hay futuro.
Me despido de vosotros comentando lo grandísimo que es este grupo de música del género nu-metal, cómo se llamaban... Los Chich... no, no... Estop... tampoco... ¡Ah, claro! LIMP BIZKIT.

PD: Estad atentos a la competencia, que aunque ahora no haya, en un futuro os puede preocupar. Y el que avisa no es traidor.
José Carlos Bruña López
Alcalá de Henares (Madrid)

Hola, desgraciado. Tú mismo, ¿eh?
1. Y que lo digas.
2. Ehh, con lo bien que habías empezado... «Jugar con él», en el contexto de tipos sudorosos revolcándose en calzoncillos y mallas de licra, tiene una connotación difícil de explicar en una revista como ésta. Tan difícil como explicar por qué no se trataba de «patear el culo», sino de «patear el trasero». ¡No seas vulgar, hombre! Tenemos prohibido escribir palabras malsonantes, que están mal vistas. Nada de culo, pedo, pis...
3. Ya que es en serio, te diremos que *Colin 2* mejora en prácticamente todo a su antecesor. Lo único que no nos gusta es el multijugador (que sólo permite ver y chocar con el adversario en las pistas del modo arcade), pero por lo demás es una estupenda revisión del juego original. Lo que ocurre es que aquí estamos todo el día echando piques...
4. Y tanto que cansan. Nos conocemos sus direcciones de memoria, de tanto mandarles premios. Pero qué quieres que hagamos... Pícaros con cosas como «no tenemos la culpa de que todos los demás seáis unos inútiles» nos parece poco práctico; igual dejabais de comprar la revista...
¿Mande?* ¿Género *qué?

PD: Jo, jo. *¿Y quién es ella? ¿En qué lugar se enamoró de ti? Pregúntale, a qué dedica el tiempo libre...*

PD2: *Como una ola, llegaste tú a mi vida, como una ola...*

PD3: *Y el del medio de los chiiichos, se m'aparecío en sueñoooos...*

RETOMÁN

Hola, redactores de *PSMag*. Quisiera haceros unas preguntas:
1. ¿Para cuándo *Colin McRae 3*? ¿Cuál será mejor, *Colin 3* o *V-Rally 3*?
2. Ya que Square ha sacado grandes juegos como los capítulos IV, V y VI de *FF* en PSone, ¿sacarán los tres primeros de la saga en España?
3. ¿Cuánto tiempo permanecerá el concurso de los retos? Espero que dure, ha sido una muy buena idea.
4. ¿Sabéis algo sobre *Pro Evolution Soccer 2*? Si me publicáis la carta, quisiera felicitar y saludar a Félix Valle.

PD: Seguid así, seguid siendo los mejores.
Miguel Ángel Izquierdo Duque
Andújar (Jaén)

¡Anda, si eres tú! ¡El mismísimo *retomán*! ¿No te basta con acaparar los premios (tú y ese tal *retomán2*, alias Félix Valle) que también quieres salir en el Feedback? En fin, tú verás lo que haces, pero como acabas de comprobar algunos lectores no están muy contentos con vuestro monopolio compartido...
1. Para finales de año (quizá en octubre). *V-Rally 3* es una gozada, pero también lo eran los dos anteriores y *Colin* siempre consiguió ir un peldaño más allá. Esperamos que se repita la historia.
2. No damos un céntimo por ello. Ten en cuenta que eran juegos de NES, y sólo los fanáticos y coleccionistas compulsivos los acabarían encontrando apetecibles.
3. Nos imaginábamos que dirías algo

así. ¿Dónde diablos metes todo lo que te enviamos cada mes? ¿Quieres que sorteemos una ampliación de dormitorio? ¿Estanterías? ¿Baúles, armarios...? ¿Un almacén, quizá?
4. Exactamente lo mismo que te contábamos el mes pasado en la noticia sobre *Winning Eleven 6*.
Ah, tal para cual...

PD: José Carlos quiere que hagamos algo, tú que sigamos así... Qué queréis, ¿volvernos locos? ¡No es tan sencillo! ¡Ja! ¡Jejaa, jeje! ¡JEJAAA, JEE, JI, JO, JU...!

CON CONOCIMIENTO DE CAUSA

Hola, me llamo David (*broken*), tengo una librería y leo todas las revistas del mercado, y sin duda sois de las mejores. Allá van mis preguntas:
1. ¿Qué juego merece más la pena, *Rainbow Six: Lone Wolf* o *Delta Force*?
2. ¿Creéis que es recomendable *Metal Slug X*?
3. ¿En qué se diferencian *Dragon Ball: Final Bout* y *Ultimate Battle 22*?
Bueno, me despido mandando un saludo a toda la redacción. Sí, a la directora también. Ciao.
David Eguía Recuero
Alcalá de Henares (Madrid)

1. *Delta Force* pide a gritos que le eches un vistazo.
2. Si no te importa que sea 2D y te gusta el estilo de juego, desde luego.
3. Básicamente en que el primero es un despropósito poligonal y el segundo un despropósito de bitmaps. Ambos son igual de malos, por más que nos duela reconocerlo.

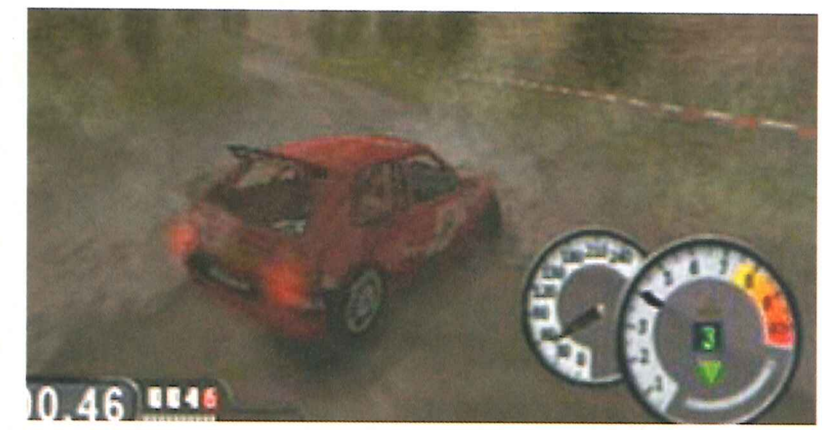
POPURRÍ INQUISITORIO

¡Hola! Me llamo Edu y llevo unos seis números siguiéndoos. Pensé que esta revista ya no se hacía, y cuando la vi... ¡me emocioné mucho! Antes compraba otras, pero ninguna llegaba al nivel de la vuestra. Bueno, formulemos las preguntas:
1. No sé dónde está el Templo de los Ancianos en *FFVII*. He mirado en una web, pero decían que me hace falta la piedra que te roba Caith Sith y no sé dónde está. ¿Me lo decís?
2. En el vídeo que vi de *MGS* de la última revista, Snake hacía una patada muy rara y arrastraba los cuerpos de los soldados; esto lo he conseguido, pero lo otro ¿cómo se hace?
3. Me voy a comprar *Chase the Express*. ¿Qué tal está? ¿Tiene algún truco?
4. ¿Dónde se puede conseguir esa especie de memory card para meter trucos, el Action Replay?
5. El «download» de una demo que traía una descarga para FFVII no me funciona, y el juego no es pirata. Decidme.
6. A un amigo mío le he visto una memory card... ¡de 8 megabytes! ¿De dónde sale? ¡Y funciona!
7. ¿Me podéis decir qué son «dobles figuras» en *NBA Live 2001*?
8. ¿Es bueno el *GTA2*? Dicen que es brutal... Me parece que no tengo nada más que deciros. *¡Goodbye!*

PD: Me gustaría que mi carta saliera publicada.
Edu
Internet

1. ¿Cómo que dónde está? ¡La tiene él! No le pierdas de vista...
2. ¿Qué video? ¿Qué revista? ¿Hemos dado últimamente algún vídeo de *MGS*? Bueno, tanto da: seguramente se trata de la patada de Raiden, al que puedes manejar tras la parte del barco. Porque estás hablando de *MGS2*, ¿no? ¿O has conseguido arrastrar los cuerpos de los soldados en *MGS*?
3. Tiene sus cosas, pero recorrer el tren vagón arriba / vagón abajo en busca de objetos acaba desesperando a cualquiera.
4. ¡En los mejores puntos de venta! Si no lo encuentras en tu tienda habitual, llama a las que se anuncian al final de la revista que seguro tienen uno para ti.
5. Pues sí, lo hemos probado y está mal. Lo extraño es que el gestor de memory cards de la consola sí reconoce el archivo, pero el juego pasa de él como de la m... ¡Qué frustrante! Lo sentimos, pero tendrás que pasar laaargas tardes jugando para poder acabarte el juego...
6. No es mucho, las hay de hasta 360 bloques (24 MBs). Lo malo de estas tarjetas es que comprimen los datos, y a veces te pueden jugar una mala pasada y mandar al carajo montañas de fases y niveles conseguidos tras muchas horas de esfuerzo. Tú verás lo que haces.
7. Lo mismo que en el baloncesto real: hacer más de 10 en dos apartados (asistencias, puntos, rebotes...)
8. Está bien, pero tiene unos gráficos prehistóricos (incluso tratándose de PSone). Si no has visto la tercera parte tal vez puedas pasarlos por alto.

PD: Oído cocina.



SE VA EL CAIMÁN, SE VA POR EL BARRANQUILLO...

Hola, «psmagmaníacos». Soy María y os escribo desde Tenerife. En primer lugar felicitaros por la revista tan genial que hacéis; he comprado otras publicaciones y os aseguro que ninguna es mejor que la vuestra (es que ni siquiera son buenas). Ahora, después del peloteo, quiero que escuchéis mi historia: Hace unos días estaba participando en un foro de videojuegos, y cual fue mi sorpresa al ver que un tío decía que *FFX* era patético, carecía de argumento y sus gráficos eran patéticos. Y que su juego de rol favorito era... ¡*Worms: Armageddon*! Después de ver eso he estado pensando si tirarme por un barranco, ya que en Canarias hay bastantes, pero no estoy segura. ¿Qué pensáis vosotros?
Aparte de eso, quería haceros unas preguntas:
1. No sé si comprarme *Devil May Cry* o *Silent Hill 2*. ¿Cuál es mejor?
2. Tengo que hacer un regalo a un amigo y quiere un simulador de aviones (para PSone). ¿Cuál me recomendáis?
3. ¿Me tiro por el barranco? ¿Me tiro o no me tiro?
Hasta aquí mis ansias de saber. Gracias por perder vuestro tiempo conmigo. Un beso para todos los que hacéis posible que mi *PSMag* esté todos los meses en casa (os sigo desde el número 20).
PD: Por favor, contestadme o me tiraré por el barranco.
María
Internet

Ja, ja... ¿En qué foros te metes, criatura? *Worms: Armageddon* no está mal, pero como juego de rol nosotros preferimos sentarnos frente al monitor y leer cosas como éstas. ¡Es muy divertido! Probablemente el individuo en cuestión está jugando a algo parecido, y se dedica a dejar mensajes absurdos para después mondarse de risa con las respuestas. Qué puñetero... ¿Nos harías un favor? Llévatelo contigo si al final decides tirarte, ¿vale?
1. Difícil pregunta. Si te gustó el primer *Silent Hill* la segunda parte te encantará, pero puede que la encuentres demasiado parecida al original. Nos quedamos entonces con *DMC*, que es una apuesta sobre seguro. Aunque, bueno, a lo mejor te parece demasiado arcade... Rayos, ¡qué complicado!
2. *Ace Combat 3: Electrosphere*. De simulador no tiene mucho, pero es francamente bueno.
3. Venga, va, tírate de una vez (te mueres de ganas, ¿eh?).

PD: ¿Pero aún sigues ahí?







DOS DE DOS

Hola de nuevo, «playmaníacos» (fastidia, ¿eh?). Es la segunda vez que os escribo. La anterior ya me contestasteis (así que no tenéis que hacerlo otra vez), pero por si acaso...

1. El *Dragon Ball: Final Bout* que analizasteis en el número 67, ¿no es el mismo que salió hace cuatro años?

2. Me equivoqué de pregunta la otra vez, con lo de la PS2. No era comprarla, sino robarla: ¿vale la pena robarla?

3. Javier se está dejando barba, ¿no? Lo vi en el reportaje del «fúrbo».

4. ¿De verdad creéis que el Súper Reto del *Matt Hoffman* del número 67 vale sólo un miserable F1 2000? No sé, quizá me animaría si hubierais añadido un jamón.

Bueno, eso es todo. Recuerdos a la directora, y a ver si el Joan se atreve a retarme al *Colin* (que sí, que lo suyo es el *Colin*...)

PD: Como podéis comprobar, es la segunda vez que no hago peloteo.

Óscar Molina
Internet

Por si acaso, respondemos:
1. Así es. Infogrames ha decidido reeditarlo junto con *DB: Ultimate Battle 22* como forma de prepararnos para los nuevos juegos DB que están por llegar. Si esta es la tarjeta de visita, mal empezamos...
2. Si no te pillan, ya estás tardando. Pero ve con cuidado, que se empieza afanando PS2s y se acaba llenando el trastero de artefactos inútiles con forma de X.
3. No, es el look «afeitado-poco-apurado» que se lleva en los días de cierre. Si te fijas verás que Joan también lo llevaba en ese reportaje. Y mejor no mencionamos a nuestra queridísima directora, lo bien que le sentaba... =^_^ :P=
4. ¿Y la gorra? ¿Y el llavero? ¡Que son exclusivos, chaval! Ah, qué mal acostumbrados estáis...
Joan: «Te reto cuando quieras, cobarde. Los siete machos como tú no me dais miedo. Yo nací jugando al *Colin*, chaval. Lo único que me quita el sueño es tener que esperar a que te pases por aquí para poder empalizarte como mereces, ¡PORQUE YO SOY EL MEJOR, Y ADEMÁS BLA, Y BLA, Y BLA...!»
Javi: «Esteee... Oye, cálmate, que a ver si va a venir y tal...»
Joan: «NADA, TRANQUILO. Er... hmm... ¿Crees que podría venir? Eh... ¿Entonces crees que...? Está bien, borra eso último, no vaya a ser...»

PD: Y como podrás comprobar (algún día), lo único que consigues con esa actitud es motivar aún más a nuestro redactor jefe. Acabará presentándote a su primo, ya verás. No digas que no te hemos avisado.

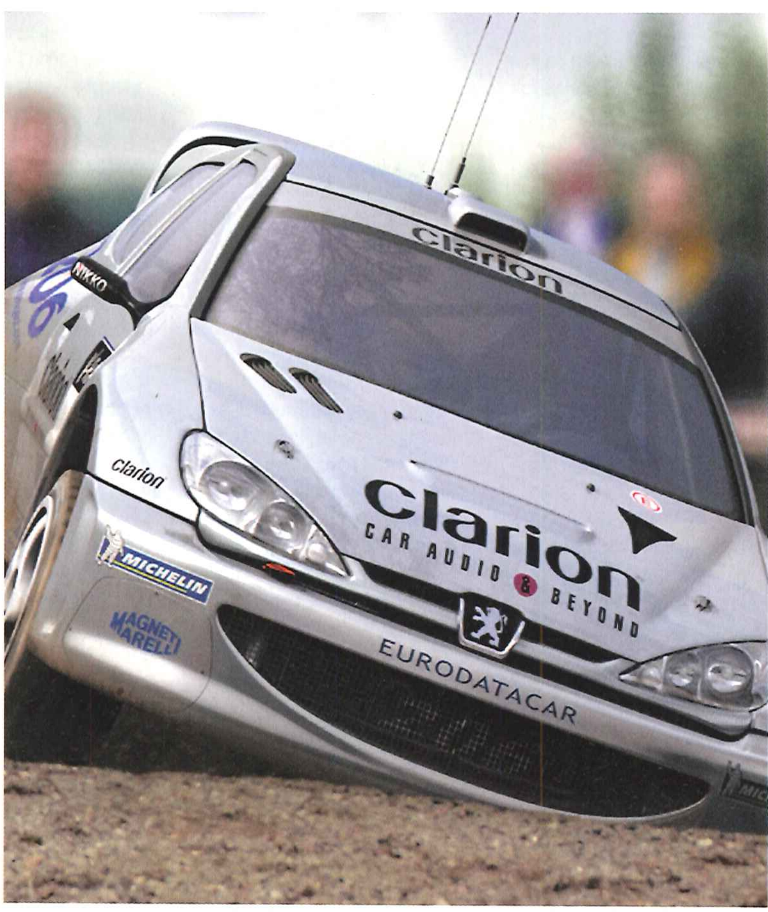
Hablando de súper retos, tengo uno espectacular y especialmente dedicado para Joan (¡ojo, montas un circo y te crecen los enanos... :P):

Colin 1, Montecarlo, 2ª etapa: 2:29.87 con el Lancer.

Me apuesto dejar de ser El Gran Obocaman si alguien en el mundo mundial supera este tiempo...

PD: Tengo pruebas: fotos, capturas, la memory... lo que sea.

PD2: JO, JO, molo y soy guai...



Trucos y Tácticas

Los mejores juegos de PlayStation no tienen secretos para nosotros

THE ITALIAN JOB

CÓMO... CONDUCIR COMO MICHAEL CAINE



Algo nos dice que el excelente *The Italian Job*, premiado por nuestros lectores como el mejor juego de conducción para PSone del año 2001, no tardará en salir en Platinum... ¿no? Los fans de los minis ya pueden ir preparándose para conseguir una copia de este clásico. Aquí tienes una selección de trucos y códigos... pero recuerda: inténtalo primero sin los trucos, venga.

Desbloquear todas las misiones en el modo The Italian Job

○, ○, △, □, □

Desbloquear todos los Checkpoints

○, □, △, □, △, □, △, □, ○

Desbloquear todos los Destructores

△, □, □, △, □, □, △, ○, ○, ○

Desbloquear todas las carreras libres

□, △, □, ○, ○, ○, △, ○

Desbloquear todos los retos

□, □, △, ○, ○, □, △, ○

Misión 14: La Huida

Esta es una misión de las clásicas. Empieza persiguiendo al mini blanco, ya que la ruta que elige es la más fácil que hay, pero ten cuidado porque en las rampas se necesita un toque de autocontrol y un buen dominio de los frenos. Así que no pierdas de vista los coches que tienes delante ni tampoco la carretera. Intenta manetener tu vehículo bien centrado sobre el pavimento, ya que chocar o salirse de la carretera no sólo te hará perder un tiempo valiosísimo, sino que además, pone en peligro el éxito de tu misión.

Ten en cuenta que durante las escenas de vídeo el coche también está bajo tu control y que cualquier daño que sufra el mini, hará que tu vehículo se resienta. Es más importante que tu motor permanezca intacto que no intentar mantenerse a la altura de los coches que te preceden. Si te quedas muy rezagado, las flechas de la carretera te indicarán el camino a seguir.



ET: EL EXTRATERRESTRE

CÓMO...AYUDAR AL ENTRAÑABLE ALIENÍGENA A LLEGAR A SU CAAAASA



No se trata de un juego excesivamente complicado, pero una ayudita nunca está de más y, además, echar una mano al pobre alienígena para que pueda volver a su casa te hará sentir como si hicieras una buena obra... aunque si eres de los que ceden su asiento a las ancianitas en el bus, quedas disculpado.

El toque telequinético

Si te has quedado atascado y no tienes manera de salir, recurre a la telequinesis. No, no es una enfermedad contagiosa, es la capacidad para mover objetos con la mente. ET no será muy guapo, pero telequinético lo es un rato. Del mismo modo, si ves ítems que necesitas pero que parecen inaccesibles, emplea la telequinesis: funciona casi siempre, ya verás. Utiliza la cabeza...





Enemigo mío

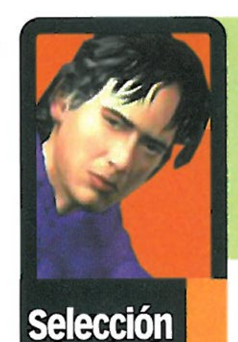
Conocer bien al enemigo es algo que puede ahorrarte mucho tiempo, y –lo que es más importante– vidas. Primero debes saber que cierto número de enemigos no puede eliminarse, pero sí puedes dejarles atontados. Evítalos si es posible, pero si no, atóntales y muévete con rapidez o acabarás perdiendo un montón de tiempo. En segundo lugar, te comentaremos que bastantes enemigos siguen una rutina de patrulla que responde a un mismo patrón. O sea, que siempre hacen lo mismo. Si te aprendes sus rutinas, podrás aprovechar las pocas posibilidades que surjan (y, créenos, siempre surge alguna). Por último, ten mucho cuidado con los enemigos que disparan proyectiles. Cuando sepas quiénes son, mantente a distancia de ellos.

Puertas temporizadas

Enseguida descubrirás que algunas puertas están temporizadas después de activarse (cuando estén a punto de cerrarse, oirás un sonido), así que alinea a ET en el camino más fácil para evitar caer dos veces en el mismo error.



Se acabó el Mundial. Ahora toca... ¡más fútbol!



MUNDIAL FIFA 2002

Selección de nivel

PARA ESTA CLASE MAGISTRAL NECESITARÁS:
BALONES DORADOS ☑ LA MANO DE DIOS ☑
JUGADORES SÚPER RÁPIDOS ☑ COREA ☒

Fiebre futbolera
Los prolegómenos



Brasil venció en la final y la Copa del Mundo de Japón y Corea 2002 ya es historia.

Pero gracias al buen hacer de EA, *FIFA 2002* se convirtió en *Mundial FIFA 2002* y, con un poco de pericia, podrás rescribir el guión de la historia, hacer justicia de una vez por todas y conseguir barrar el paso de los coreanos a las semifinales. Pero no creas que alzar la ansiada corona mundialista va a ser tarea fácil: antes deberás dominar una gran variedad de jugadas y tácticas para comandar a tu selección hasta el Olimpo de fútbol mundial. Balones al hueco, amagos, faltas con efecto, tiros rasos, centros envenenados... Todas estas posibilidades están a tu disposición, pero lo cierto es que cuando consigas controlar la acción sobre el terreno a tu antojo, únicamente habrás ganado medio partido. Elementos tácticos tales como el once inicial, la táctica, la formación y el acierto en los cambios también deben tenerse en cuenta para realizar un mundial de pleno éxito. Pero con la ayuda de nuestra guía y un par de astros en tu escuadra, en menos que canta un gallo lograrás encerrar al contrario en su área y, contra selecciones menores, vencer con goleadas históricas. Así pues, ata los cordones de tus botas y prepárate para coronarte campeón del mundo.







Estás rodeado. «¿Y ahora que hago con el balón?»



Adiós, Henry. Como el resto de la selección gala, Henry se ha quedado con un palmo de narices

Configuración del juego
Cambia la configuración para que se adapte a tu estilo



Lo primero que debes hacer es decidirte por la configuración que mejor se adapte a tu forma de jugar. Si quieres entrar como Roberto Carlos, no pongas unos árbitros muy rigurosos. Si, por el contrario, te va el juego preciosista de los delanteros más frágiles, procura que el trencilla no deje pasar ni una. Es la mejor opción cuando tus amigos entran de forma peligrosa (algo que también hace el ordenador) cuando tu delantera siembra el peligro. También debes decidir si activas las tarjetas, las lesiones y los fuera de juego, siempre dependiendo de la táctica elegida. Los que gusten de colgar balones largos deberían pasar del fuera de juego, ya que, de lo contrario, el equipo contrario estará siempre atento para pillarte a contrapié. También puedes activar o desactivar el cansancio de tus jugadores, para que aguanten o no a tope todo el partido.





Veloces como gacelas
Calza a tus jugadores unas botas aladas



Al principio puede que el partido te parezca un poco lento, pero si la velocidad te parece la adecuada, no hace falta que la cambies. Acelera la velocidad en el menú de configuración si prefieres que los futbolistas enlacen las jugadas con mayor celeridad. Con la velocidad más rápida descubrirás que la acción es tan frenética que cuesta seguirla, de modo que es una opción apta tan sólo para auténticos profesionales. Si cambias la configuración, los comentarios no siempre coincidirán con la acción (es un pequeño precio que debes pagar por la aceleración del ritmo). Si juegas con el ritmo más veloz, también notarás que los gráficos se resienten. Cuanto más rápida sea la partida, más rápidas deben ser tus reacciones: practica con los diferentes niveles y elige el que mejor se acople a tu juego.









La barra de energía
Nos es una barrita de chocolate y frutos secos, pero sí determinará tu fuerza

La barra de energía es el factor que más cuesta dominar de todo el juego, pero también el más importante. Cada vez que pases, dispares y centres, esta barra aparecerá en pantalla.

Para ejecutar una pase largo o un disparo potente, mantén pulsado ⊗ o ◎ hasta que la barra se haya rellenado del todo. Para distancias cortas (una pared, por ejemplo), pulsa ⊗ pero no lo mantengas pulsado. Si cargas la barra y ejecutas un disparo o un pase fuerte, mucho cuidado, ya que no resultará tan preciso como con menor potencia. Así pues, apunta bien, sobre todo a la hora de pasar.

La mejor forma de asegurarse que un pase llega al receptor es con un toque de potencia media. Mantén pulsado⊗ hasta que la barra de energía esté llena y suéltalo. En ese momento, apunta con la cruceta o la palanca analógica hacia el receptor que desees.

Un buen método para que tu jugador corra hacia el balón e inicie una jugada de ataque es el autopase. Adelanta el esférico y, con suerte, correrá hacia él para volver a controlarlo, dispuesto a seguir corriendo o bien a pasar el cuero.

La precisión tanto de los disparos como de los pases es esencial para la buena marcha de tu equipo. En cuanto domines el tiempo que debes mantener pulsado cada botón en cada ocasión, podrás pasearte contra los equipos de tus colegas y, con un poco de práctica, ganar la Copa del Mundo.

Corre como el viento
Regatea a toda pastilla



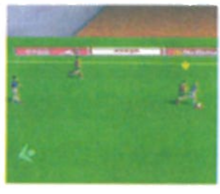
Si no te van las triangulaciones y los rondós, y prefieres marcar más goles de los que les endosaron a los árabes, lo mejor que puedes hacer es esprintar sin cesar.

Los buenos jugadores y, evidentemente, los grandes astros, corren que se las pelan y, a menos que el contrario cuente con un defensa de renombre entre sus filas, no habrá manera de que te pillen.

Para correr más rápido tienes que martillear sin descanso Ⓐ; lo malo es que, a toda pastilla, resulta más difícil disparar. Cuando encares la puerta, deja de correr y concéntrate en el disparo. Si chutas al tiempo que esprintas lo más probable es que pierdas el control del balón antes de conectar el ensayo en el momento de cargar la barra.

El mejor método para adentrarse en el área y disparar a meta consiste en correr por las bandas y después encarar hacia portería. Los centrocampistas ofensivos son los más indicados (sobre todo si son extremos), ya que después de pegarse el gran carrerón desde el centro del campo, siguen siendo capaces de disparar a puerta con precisión.


Bailando: Realizar acrobacias dentro del área siempre es divertido, pero no te olvides de chutar




Cuelga balones
Ni los teutones lo harán mejor



El globo es difícil de dominar, y por esta razón no suele emplearse a menudo. El pase en sí no es tan difícil, basta pulsar ◎. Lo que cuesta es calcular la distancia. Si ya dominas la barra de energía, sabrás que cuanto más aguantes la presión, con mayor fuerza saldrá el balón, y más lejos llegará. Si pretendes emplear la táctica del balón largo, mantén pulsado ◎ hasta que la barra esté a tope y descubrirás que el esférico recorrerá más de medio campo por los aires. Es una técnica estupenda con equipos de claro talante ofensivo, como Francia y Brasil, ya que los arietes pueden hacerse con el balón y encarar la portería. Si te limitas a pulsar ◎ durante un segundo, el jugador colgará el cuero a una distancia corta, pero tal vez bastará para pasarlo a un jugador cercano, o a uno que esté rodeado de contrarios.




Secretos del pase

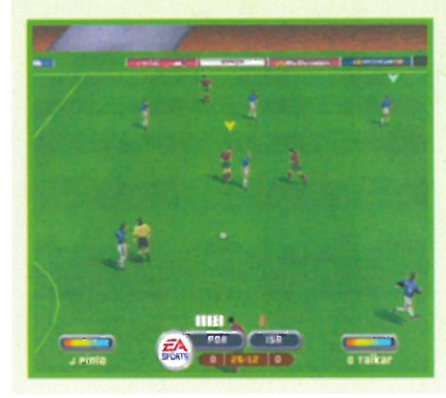
Pruébalos. Te gustarán


Pasa y corre. Antes de disparar, debes recorrer el campo.

Todos sabemos que en el Mundial de verdad, y en el fútbol en general, el pase es la jugada por excelencia de tan bello deporte. Sin embargo, en *Mundial FIFA 2002*, no parece importar tanto. De hecho, puedes incluso jugar (y ganar) un partido sin mover el esférico en el medio campo y sin ejecutar ni una sola pared. Pero si quieres apostar por el realismo, en lugar de colgar el balón hacia delante o correrte la banda de punta a punta, deberías seguir nuestros consejos. Con estos pases anotarás más goles y ganarás el ansiado trofeo.

1 Pase corto

El pase corto va de perlas si tu delantero está cubierto por varios defensores y no gozas de espacios para superarlos. Pulsa ⊗ y la dirección hacia la que quieres enviar el balón para pasársela a otro hombre y dedícate a buscar un hueco. No intentes excesivas florituras con este pase: apunta directamente al jugador que deba recibir.



2 Pase largo

La mejor forma de deshacerse de la presión en el centro del campo: el pase largo es un arma recurrente entre defensas y medios retrasados. Para sacarle el máximo partido, mantén pulsado X hasta que la barra esté llena: suelta y emplea la palanca analógica para controlar la dirección del pase.


Distribución. Pásala por el centro.


Abre huecos. No juguetees con el balón o perderás el control.

3 Pared

La teoría de la pared reza que tu jugador pasa el balón a un compañero cercano quien, a su vez, lo lanza al hueco para que tú vuelvas a hacerte con él. Ideal para esas ocasiones en las que el hombre que te cubre no te deja pasar ni a la de tres.



4 Centro

Para centrar el esférico, corre por la banda con un delantero. Espera hasta que haya algún compañero dispuesto a rematar, apunta al área y cuelga un balón a media potencia con ⊡. A medida que el cuero se acerque al área, pulsa ◎ y apunta a portería. Con un poco de suerte, tu ariete rematará al fondo de la red.



5 Balón al hueco

Es parecido al pase largo, y va muy bien para romper defensas. Empléalo a partir del medio campo: desde ahí, pasa hacia la portería contraria con toda la potencia posible. Si eres lo bastante rápido y no hay muchos defensas en el área, un delantero se hará con el balón y disputará un cara a cara con el portero.




El ruso volador. Un poco más de impulso y chutarás a puerta.

6 Autopase

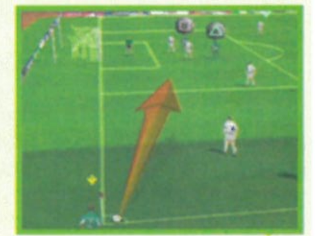
Un pase complicado al alcance tan sólo de los jugadores más rápidos. Si inicias un ataque en solitario y te encuentras cara a cara con un par de defensas, realiza un pase corto entre ambos o bien hacia un lado. A continuación, corre a toda pastilla hacia el cuero. En muchos casos los defensas no podrán pillarte, y disfrutarás de una estupenda ocasión para marcar.

Saques de esquina

Directo al área chica

Lanzarás más de un saque de esquina por partido, así que procura aprovechar la ocasión. Si quieres que el balón llegue a uno de los jugadores señalados, pulsa el botón que coincida con el símbolo que luce sobre su cabeza. Si quieres probar algo más arriesgado, pulsa ⊗. Apunta con la flecha roja en la dirección hacia la que quieres dirigir el esférico y, si te apetece, dale un poco de efecto con L2 y R2. A continuación, decide la altura y mantén pulsado ⊗ hasta contar con la fuerza necesaria. Si lo haces bien, el balón acudirá directamente hacia tu delantero, que podrá rematar si pulsas ◎.



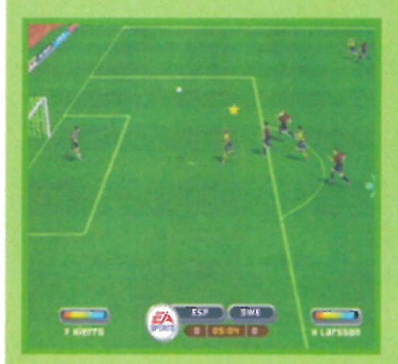


Goles son amores

Todas las técnicas para besar las mallas



Lo único que debes dominar a la perfección si quieres ganar en *FIFA 2002* es la técnica para marcar. Al fin y al cabo, son los goles los que valen un torneo. Si eres bueno te hincharás a marcar goles de excelente factura. En caso contrario, sigue atentamente nuestros consejos y pon un poco de variedad en tu triste vida.



Corre y dispara

La forma más sencilla de adentrarse en el área consiste en correr con el balón pegado a los pies. Un pase puede resultar muy efectivo, al igual que los centros y los balones al hueco, pero si martilleas ⓐ con furia y te adentras en el área seguro no te complicarás tanto la vida. Si cuentas con un jugador estrella la defensa no lo alcanzará, pero no pierdas la vista la barra de cansancio, no sea que te quedes sin fuelle en el peor momento.



Larga distancia

Los goles desde posiciones lejanas son harto difíciles, y pocas veces emplearás dicha técnica. Sin embargo, si lo tuyo son los cañonazos desde lejos, debes saber un par de cosas. En primer lugar, la posición del portero es vital: si está adelantado te resultará más fácil marcar. Resulta plausible marcar desde fuera del área, pero desde el medio campo es una utopía, por mucho que Beckham milite en tus filas.

Mantén pulsado ◎ para dotar al disparo de la potencia adecuada, y encañona siempre desde menos de 45 metros de distancia.



Sin ángulo

Los disparos sin ángulo suelen darse por dos motivos: o bien te has pasado en la carrera y el balón está a punto de perderse por la línea de fondo, o bien has recuperado un balón que ha rechazado la defensa o el portero. En cualquier caso, debes disparar a media potencia hacia el palo corto. Con un poco de suerte, el balón se alojará en las mallas sin que el cancerbero pueda evitarlo.

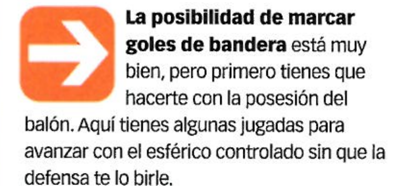


Parábola

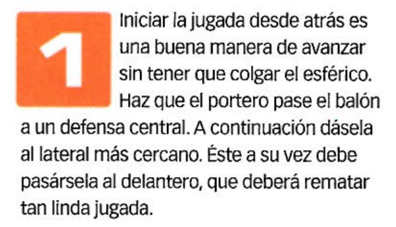
Una forma fácil de marcar y, de paso, de humillar al contrario. Su ejecución es sencilla, y su efectividad letal. Cuando te adentres en el área, espera a que el portero te salga al paso. Cuando se acerque, pulsa ◎ dos veces. Si eres lo bastante rápido, el balón pasará por encima de la cabeza del portero y entrará sin remisión. Practica mucho. Si eres muy lento o cuelgas el esférico desde lejos, el cancerbero atajará el disparo sin grandes dificultades. Presta atención también a los defensas: se lanzarán a tus pies a la mínima oportunidad.

Movimientos y jugadas

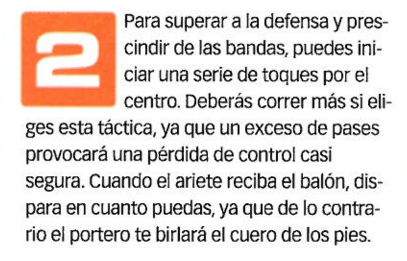
Las tácticas de equipo también cuentan



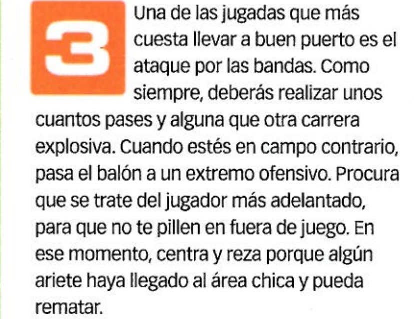
La posibilidad de marcar goles de bandera está muy bien, pero primero tienes que hacerte con la posesión del balón. Aquí tienes algunas jugadas para avanzar con el esférico controlado sin que la defensa te lo birle.



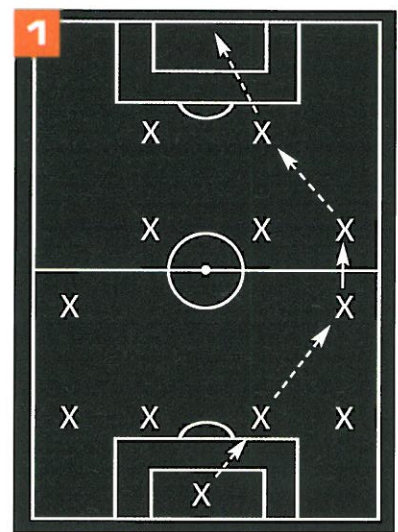
Iniciar la jugada desde atrás es una buena manera de avanzar sin tener que colgar el esférico. Haz que el portero pase el balón a un defensa central. A continuación dásela al lateral más cercano. Éste a su vez debe pasársela al delantero, que deberá rematar tan linda jugada.

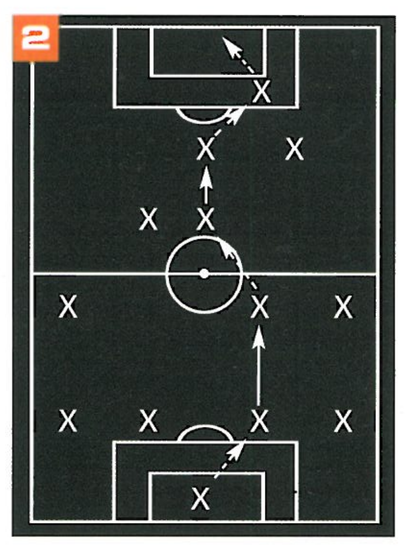


Para superar a la defensa y prescindir de las bandas, puedes iniciar una serie de toques por el centro. Deberás correr más si eliges esta táctica, ya que un exceso de pases provocará una pérdida de control casi segura. Cuando el ariete reciba el balón, dispara en cuanto puedas, ya que de lo contrario el portero te birlará el cuero de los pies.

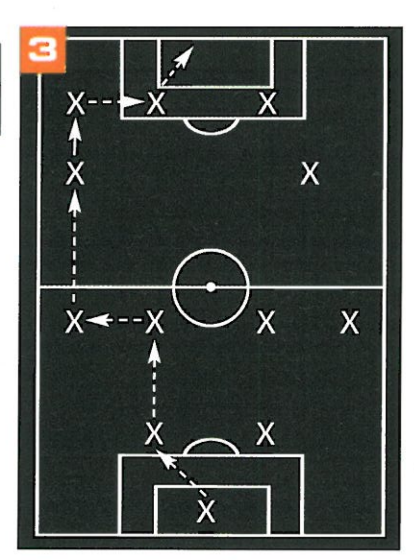


Una de las jugadas que más cuesta llevar a buen puerto es el ataque por las bandas. Como siempre, deberás realizar unos cuantos pases y alguna que otra carrera explosiva. Cuando estés en campo contrario, pasa el balón a un extremo ofensivo. Procura que se trate del jugador más adelantado, para que no te pillen en fuera de juego. En ese momento, centra y reza porque algún ariete haya llegado al área chica y pueda rematar.









¡Penalti!

Qué debes hacer en caso de pena máxima

Si el portero derriba a tu jugador en el área, o un defensa te traba las piernas, el árbitro no duda en pitar penalti. Cuando es tu portero el que incurre en falta, la sensación de impotencia que te embarga es terrible. Sin embargo, si los hados son buenos contigo y eres tú el que debe lanzar la pena máxima, sigue nuestros consejos para que el balón acabe en el fondo de la red.

1 La barra de energía determina la potencia del disparo. Mantén pulsado ◎ para cargarla. Un disparo certero necesitará unas tres cuartas partes de potencia. Si disparas más flojo el portero atajará el lanzamiento. Si te pasas de fuerza, el cuero saldrá por encima del travesaño.

2 Cuando cargues la barra de energía, debes pulsar también una dirección. Si disparas hacia un lado, hay un cincuenta por ciento de posibilidades que el portero la pare. Lo mejor es apuntar a las escuadras, o justo sobre la cabeza del guardavallas, ya que lo más probable es que se tire a la piscina.

3 Si el portero despeja el esférico pero no lo controla, quizá puedas hacerte con el rebote y marcar de todos modos. Pero procura no chutar muy fuerte, ya que darás tiempo al cancerbero a llegar al balón antes de que la barra de energía se haya cargado. La forma más efectiva para marcar en un rebote consiste en elevar el balón sobre el portero pulsando dos veces ◎.



De rebote. Si el portero despeja, procura aprovechar el rebote.

Los ases del penalti

Asegúrate el tanto

Como descubrirás muy pronto, en el modo Mundial, los penaltis están a la orden del día. Para asegurarte el tanto en cada ocasión, elige siempre al jugador adecuado. Evidentemente, Joaquín no es la opción más adecuada. Aquí tienes la lista de los mejores lanzadores del juego:

1. J Verón, Argentina
2. P. Scholes, Inglaterra
3. A Herzog, Austria
4. Z Zidane, Francia
5. F Totti, Italia
6. R Keane, República de Irlanda
7. H Larsson, Suecia

















¡Menuda curva! En un saque de falta, puedes pasar o bien disparar a puerta.

Lanzamientos de falta

Dale efecto como Beckham o pásala como Xavi

Las faltas directas también están a la orden del día, y puedes lanzarlas de múltiples formas.

Una opción consiste en pasar el balón a un jugador cercano, pulsando el botón que corresponda al símbolo que luce sobre su testa. Suele tratarse de pases precisos, mucho más que empleas ⊗.

Si quieres disparar a puerta, de nada sirve apuntar con la flecha a portería y dotar de efecto al chute. Lo que debes hacer es apuntar recto y pulsar L2 o R2 para que la flecha rodee a la barrera (y sortee al portero).

Si está muy lejos de la portería, mantén pulsado ⊗ para lanzar el esférico hacia la posición de un delantero. Cuidado con las barreras cuando lances desde cerca. Suelen montárselo de perlas para atajar el disparo, y no suelen caerse cuando estampas el esférico contra sus cuerpos. Apunta siempre hacia los lados, o procura dotar de efecto al esférico con L2 y R2.

También puedes pasar el balón a un compañero cercano para que dispare sin barreras de por medio.

Trucos de ataque

Movimientos alucinantes que salpimentarán tu juego



Aparte de los típicos pases, disparos y carreras, puedes ejecutar una serie de alardeos empleando el resto de botones del mando. Van de perlas si tu jugador corre con el balón controlado y quieres que encare la portería. También pueden sacarte de un apuro cuando te presionan en el centro del campo.

Salto

Si un jugador te entra mientras corres con el balón, pulsa L2 para ejecutar un pequeño salto con el balón controlado. Ideal cuando el contrario entra con los pies por delante. No intentes esta jugada si estás rodeado de varios contrarios. Te birlarán el esférico en cuanto aterrices.

Protege

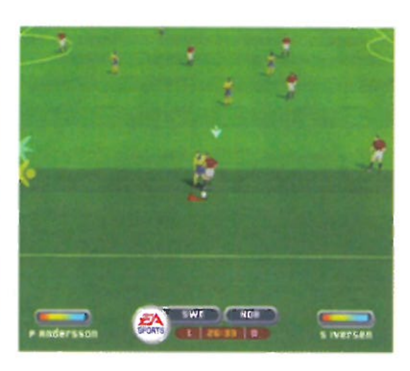
La protección del cuero (R1) sólo funciona si luchas contra un único defensa. Si estás rodeado, por mucho que protejas el balón acabarán quitándotelo. Emplea esta táctica cuando se te acerque el contrario, y calcúlala bien, no sea que empieces a proteger cuando el rival ya te haya entrado.

Amago lateral

Un truco ideal para cabrear al contrario. El amago lateral puede utilizarse en casi cualquier situación de ataque, si bien no es muy recomendable contra defensas abultadas. Pulsa R2 mientras regateas para ejecutar esta acción. Pruébala cuando encares en solitario al portero.









Trucos defensivos

Ataja el ataque del rival



No creas que todas las jugadas se realizan con el control del balón. También debes dominar las tácticas defensivas para burlar las líneas ofensivas de los equipos del ordenador. Si no lo haces, jamás podrás ganar la Copa del Mundo.



Trampa del fuera de juego

Si un jugador contrario bordea el fuera de juego, espera a que estén apunto de pasarle el balón y pulsa R2 para que la jugada quede anulada. La trampa del fuera de juego funciona mejor si tienes el radar activado, de modo que puedas ver la posición de los rivales.



¡Maldito linier! Se ha empeñado en levantar la banderita todo el rato.

Carga del portero

La carga del portero, el movimiento defensivo más importante del juego, tiene un papel preponderante en el desarrollo de un partido. Para cargar con el portero, mantén pulsado L1. Tu cancerbero saldrá a por el balón. Utiliza esta técnica cada vez que un delantero avance en solitario hacia la portería.

Presión

Con este movimiento, tu defensa se pegará como una lapa al contrario que tenga la posesión. Mantén pulsado L2 para ejecutar un movimiento de ataque y presionar al rival. Si la presión es fuerte, el contrario perderá el esférico, o bien lo pasará a otro jugador.

Entrada dura

La entrada dura (R1) puedes ser muy efectiva, en unos casos, o desastrosa para la continuidad de tu jugador en el campo, en otros. Sólo debes utilizarla en casos extremos (y nunca dentro del área), ya que si fallas por un milímetro y derribas al contrario, la roja directa saldrá propulsada del bolsillo del árbitro de inmediato.









La convocatoria
Algunos jugadores destacan. Otros viven en la sombra

Antes de enzarzarte en el Campeonato del Mundo tienes que elaborar la lista de convocados. Aunque creas que ya dispones del mejor equipo posible, siempre hay cosas que pueden mejorar. No elijas según tu opinión personal sobre los jugadores reales: acude a la pantalla de estadísticas y estúdiala a fondo. Aquí tienes las abreviaturas y sus significados:

SPD Velocidad
SHT Disparo
PSS Pase
HDR Remate de cabeza
TKL Entrada
FIT Forma
BC Control de balón
STR Fuerza
KSK Habilidad del portero
KAG Agilidad del portero
KPS Pase del portero

Tus jugadores gozan de una puntuación que va de uno a siete, dependiendo de su habilidad en cada apartado. Busca las habilidades más apropiadas de cada jugador. Por ejemplo, todos ansiamos un portero hábil, ágil y que sepa jugar con los pies. Del mismo modo, los delanteros deben gozar de altas puntuaciones en los apartados de disparo, pase y forma. La puntuación total es una buena guía para dilucidar la habilidad de tus jugadores: tu equipo debe estar formado por los que dispongan de las mejores estadísticas generales.



Vieja escuela. La clásica formación 4-4-2 nunca pasa de moda. Por algo será.




Jugadores estrella
Lo mejor de cada casa

Supongamos que has elegido un equipo decente: en ese caso, dispondrás de un buen puñado de estrellas para doblegar al contrario. Estos jugadores son más rápidos, más fuertes y superiores al resto de jugadores que hay sobre el terreno. Aquí te enseñaremos a sacar el máximo partido de su superioridad.



Defensas
Los defensas estrella son buenísimos en las entradas. Basta una simple presión de ◎ para que le birlen el balón al atacante. La única forma de evitar que esto ocurra es pasando el balón a las primeras de cambio. Las paredes también son una buena manera de sortearlos, pero ándate con ojo, porque se lanzarán a por el balón como perros de presa.



Centrocampistas
Los magos del centro del campo no sirven tan sólo para pasar el balón a los arietes. Son rápidos y habilidosos, y van de perlas para regatear a los contrarios. Para detener a un centrocampista estrella tendrás que realizar entradas muy pero que muy certeras.

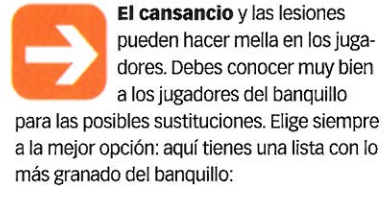
Delanteros
Pasa el balón a un delantero estrella y marcarás un gol de cada dos ocasiones (a menos que el rival disponga de defensas estrella). Estos jugadores corren como el viento, y anotan como Pelés. Lo malo es que si abusas de ellos, sus niveles de energía se reducirán y acabarán arrastrándose por el campo como un caracol en época de sequía.

Banquillo de lujo
Un cambio a tiempo nunca está de más

El cansancio y las lesiones pueden hacer mella en los jugadores. Debes conocer muy bien a los jugadores del banquillo para las posibles sustituciones. Elige siempre a la mejor opción: aquí tienes una lista con lo más granado del banquillo:

- **A. Cole, delantero centro, Inglaterra**
  Cole, un súper clase, dispone de unas estadísticas envidiables. El sustituto natural de Heskey.
- **W Brown, Centrocampista, Inglaterra**
  Otro gran todoterreno. Es muy fuerte, controla bien el balón, y da buenos pases.
- **C Makelele, central, Francia**
  Con una puntuación total de 54, Makelele puede sustituir a cualquiera.



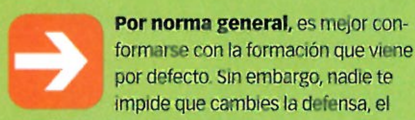




- **C Jancker, delantero centro, Alemania**
  No es el jugador más rápido, pero sus disparos son imparables.
- **S Fiore, lateral izquierdo, Italia**
  Si quieres un lateral que suba al ataque, no dudes en sacarlo al terreno de juego.
- **T Babangida, extremo derecho, Nigeria**
  Babangida es rápido por la banda, y se ajusta como nadie a una formación 4-4-2.
- **N Gomes, delantero centro, Portugal**
  Gomes debería ser un titular indiscutible. Yo que tú lo pondría en lugar del poco acertado J Pinto.
- **R Ayala, central, Argentina**
  Aunque es un defensa, Ayala se adapta mejor al medio del campo, ya que es rápido y pasa muy bien.

GDP (Gestión Durante el Partido)

Cambia la táctica para confundir al contrario



Por norma general, es mejor conformarse con la formación que viene por defecto. Sin embargo, nadie te impide que cambies la defensa, el medio campo y la delantera para que se adapte a tu estilo de juego.
No pruebes nada demasiado drástico, ya que en casos así los jugadores no saben asimilar las posiciones.

Elige una formación más adelantada o atrasada, según te apetezca.

Además de la formación de salida, puedes seleccionar dos formaciones más durante el partido. Para elegir la formación GDP, pulsa SELECT mientras el balón está en juego. Establece formaciones defensivas y atacantes en la pantalla antes de empezar. De esta forma, si pierdes por un gol y queda poco tiempo, puedes pasar a una formación ofensiva (por ejemplo, un 3-4-3), e ir a por el empate.

Del mismo modo, si ganas por la misma, cambia a una formación defensiva, tipo 5-4-1. Cuando cambies de formación en medio del partido verás que los jugadores corren a su nueva posición. Antes de cambiar de formación, estudia la ubicación de los jugadores en el radar.











Recompensas

Como si levantar la Copa del Mundo fuera poco



¿Ya has ganado la Copa del Mundo? Pues sigue atento, porque todavía quedan unas cuantas sorpresas. Podrás acceder a equipos escondidos para disputar partidos amistosos, si bien no podrás emplearlos en el modo Copa del Mundo. Echemos un vistazo a estas increíbles selecciones internacionales:

Equipo All-Americas

Gana la Copa del Mundo con un equipo americano y podrás jugar con el All-Americas en un partido amistoso.

Equipo All-European

Gana la Copa del Mundo con un equipo europeo y podrás jugar con el All-European en un amistoso.



El once de la gloria. Gana el torneo y accederás a equipos escondidos.

Equipo All-Asian

Gana la Copa del Mundo con un equipo asiático y podrás jugar con el All-Asian en un partido amistoso.

Equipo All-African

Gana la Copa del Mundo con un equipo africano y podrás jugar con el All-African en un partido amistoso.

Equipo All-World

Desbloquea los equipos All-Americas, All-European, All-Asian y All-African para acceder al equipo All-World en un partido amistoso.



La ayuda necesaria para ir siempre en cabeza

RAYMAN RUSH

PARA ESTA CLASE MAGISTRAL NECESITARÁS:
UNOS CUANTOS AMIGOS DE RAYMAN ☑ MUY BUENA PUNTERÍA ☑
MONTONES DE LUMS ☑ ZAPATOS DE HIERRO ☒

Selección de nivel

¡Qué prisas!
Sudarás tinta para vencer a los enemigos

Rayman, el bribonzuelo sin extremidades, protagonista de infinidad de juegos de plataformas, se ha pasado a las carreras. Acompañado de su amigo Globox y del ruin Razorbeard y su secuaz Henchman 800, deberá sudar sangre, sudor y lágrimas para acceder al os 12 niveles y descubrir a los cuatro personajes escondidos.



Puedes correr con cualquier personaje (siempre y cuando lo hayas desbloqueado), si bien todos compiten de un modo similar. Cada vez que ganes una carrera de un campeonato (tres vueltas), accederás a otro campeonato de un nivel superior. Si quieres acceder al modo Lums, debes batir el tiempo de vuelta rápida. Para completar el modo Lums, debes ganar la carrera y recoger todos los Lums de cada nivel. Si lo consigues, abrirás el modo objetivo de ese circuito.

En el modo objetivo no compites contra un rival, pero debes disparar a todos los objetivos esparcidos por el trazado. También hay un modo para dos jugadores, un método ideal para mejorar tus habilidades o bien para pasar un rato la mar de divertido en compañía de unos cuantos amigos.

Con nuestra guía y nuestros mapas no tendrás problema alguno para dar con las rutas más veloces que cruzan los diversos tramos, así como para preparar las trampas más suculentas que hagan perder tiempo a tu rival y te eleven a los altares de la victoria.

¿Preparado? Pues adelante...

Veloz como el rayo: Puede que no tenga brazos ni piernas, pero a la hora de correr, Rayman no conoce rival



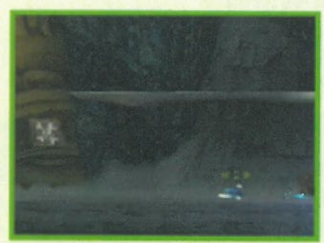




Hora punta: Los circuitos están repletos de objetos que bien pueden ayudarte, bien incordiarte

Martillea Triángulo
Impulsos turbo y salidas en cabeza

Si quieres colocarte por delante del rival, debes aprender a utilizar el botón Triángulo. Cuando empiece la carrera, púlsalo para conseguir un impulso de velocidad y una ventaja inmediata. Cada vez que aterrices tras un salto –sobre todo si se produce sobre el agua– pulsa Ⓐ y darás una voltereta que aumentará tu velocidad. Si pasas sobre una flecha de impulso de velocidad, martillea Ⓐ y mantendrás dicha velocidad durante más tiempo. Si recibes un impacto del rival, martillea Ⓐ si no quieres ver cómo el muy bandido se coloca en cabeza y se alza con la victoria. Practica en cada circuito antes de competir, y presta atención a los avisos en pantalla que te indican cuándo debes pulsar Ⓐ para poder aumentar tu velocidad.

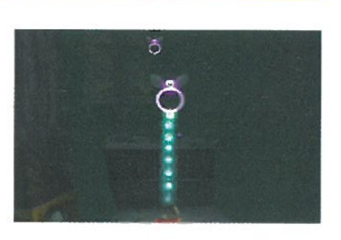




Elige tu camino
Siempre el más rápido...

En más de una ocasión encontrarás diversas rutas que cruzan un mismo nivel. Para distinguirlas, aparecerán unas flechas en pantalla, pero tú eres el único que puede decidir qué ruta prefieres seguir. Por norma general, si te decides por los pisos superiores podrás saltarte un tramo del circuito inferior, pero no siempre es fácil llegar hasta ellos. Busca los puntos de salto que te proyecten a un piso superior, y también los aros flotantes que puedes utilizar para balancearte y evitar las trampas. Para utilizar los aros flotantes, dispárales (Ⓞ) y a continuación salta cuando estés estirado del todo para atravesarlos. Cuidado con las plataformas más altas, son más resbaladizas, y puedes perder unos segundos preciosos si te caes.





LEYENDA
- Explosión
- Puntos de salto
- Interruptor
- Barril
- Valla
- Calaveras
- Plataforma
- Espino
- Láseres
- Placa de Hierro
- Cañón
- Tyrex
- Agua

Interruptores y trampas

Dispara a los interruptores si quieres triunfar

Hay interruptores repartidos por todos los circuitos. Si sabes utilizarlos te servirán para detener a tu rival, o bien para proporcionarte el impulso necesario para ganar la carrera. Si ves un interruptor al lado de un punto de salto, desplazará al punto si le disparas. Esto puede irte que ni pintado si tu rival está a punto de utilizar el punto de salto y tú quieres evitarlo.
Del mismo modo, si hay un interruptor cerca de unos barriles, los apartará de tu camino si le disparas. Si disparas a un interruptor que esté próximo a una flecha de impulso de velocidad, cambiará su dirección (no hay mejor método para enviar a tu rival en la dirección equivocada).





Buena puntería

Apunta bien y dispara

Los personajes del juego pueden disparar, y para activar los interruptores o destruir obstáculos tales como espinas y barriles, tienes que disparar con el botón ⊡. Evidentemente, debes apuntar en la dirección adecuada, pero acertar en tu objetivo no es tan difícil como parece. Sin embargo, se precisa mucha rapidez, sobre todo si el obstáculo se encuentra al lado de una curva o después de una flecha de impulso de velocidad. En caso de duda, dispara lo antes posible.
También puedes disparar a tu rival, si bien sólo se te permite hacerlo cuando tu medidor de carga (en la parte superior izquierda de la pantalla) parpadea. En este caso, si disparas congelarás sus movimientos durante un par de segundos, tiempo suficiente para poner tierra de por medio.



Armado y listo: Tu arma tiene múltiples utilidades

Los amigos de Rayman

Descubre los personajes secretos

Empiezas con cuatro personajes jugables: Rayman, Globox, Razorbeard y Henchman 800. Pero hay cuatro personajes más a los que puedes acceder, y con los que puedes competir tanto en solitario como en los modos para dos jugadores. Cuando hayas completado todos los niveles de la Zona 0 (contra el crono, campeonato, lums y modos objetivo), accederás a Tily. Para desbloquear a Henchman 1000 debes ganar la carrera del campeonato en el nivel de la Fábrica de Lava. Si completas el modo campeonato en la carrera de Arena de Madrugada dispondrás de Mrs Beard. El último personaje escondido es Globette, del que podrás disponer cuando hayas ganado la carrera del campeonato de la Cloaca Oscura.

Cada personaje dispone de su propio método de impulsos de velocidad mediante ⊛, y de flotación (para flotar, pulsa ⊗ cuando el personaje está saltando o cayendo).





Tú eliges: Hay ocho personajes, pero todos corren de la misma forma. Una mera cuestión estética

¡Vaya trote!: Globox se toma un respiro en la primera vuelta

La victoria es tuya

Sube al podio en los cuatro modos

Para completar todo el juego debes ganar cada modo de carrera en cada circuito. Cada vez que ganes una carrera de campeonato, abrirás la carrera de campeonato del nivel siguiente. Por ejemplo, si ganas el campeonato Dosel, accederás a la del Salto en el Bosque. Completa todos los campeonatos y verás un vídeo en el que aparecen todos los personajes del juego y también los créditos. Si bates las carreras contra el crono, podrás jugar en las carreras Lums. La cantidad de Lums que debes recoger en cada carrera cambia en cada circuito, y si dejas escapar algún Lums en una carrera, puedes repetirla para que no vuelva a suceder.
En el modo objetivo debes disparar a todos y cada uno de los objetivos. Si fallas o disparas demasiado tarde, puedes darle a un interruptor que desplace a un obstáculo y te obstruya el camino, o bien que mueva a un punto de salto o a una flecha de impulso de velocidad.



POLE POSITION

Atontado y anonadado
Cuando empieces una carrera, mira a tu rival y dispárale. Quedará aturdido el tiempo suficiente para que arranques en cabeza con una ventaja considerable.

DOSEL

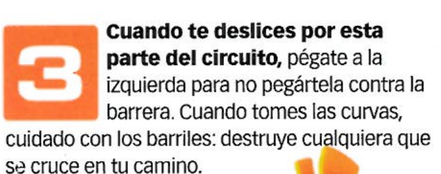
Una carrera facilita para empezar

1 **Ve por la ruta más alta** y colúmpiate hasta los aros flotantes: para ello, dispárales (◎) y así esquivarás la lava que hay abajo. A continuación, trepa por la pared al tiempo que esquivas los barriles que van cayendo.

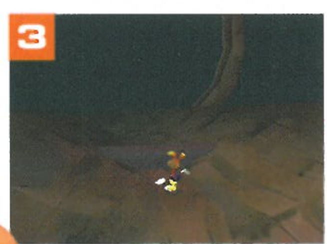


2 **Salta sobre los puntos de salto azules** para superar la lava, y procura esquivar los barriles rodantes. Si estás detrás de un rival, dispara al interruptor de la derecha para mover los puntos de salto.





3 **Cuando te deslices por esta parte del circuito,** pégate a la izquierda para no pegártela contra la barrera. Cuando tomes las curvas, cuidado con los barriles: destruye cualquiera que se cruce en tu camino.



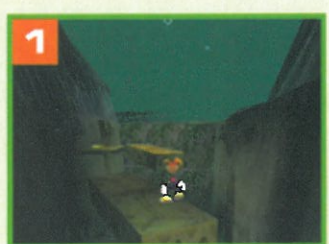


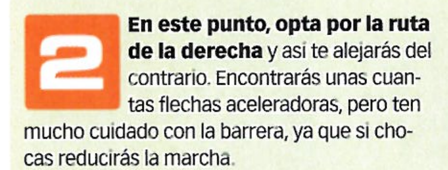
PRIMERAS RUINAS



¡Cuidado con los puntos de salto!

1 **Sigue por la ruta superior** y utiliza los puntos de salto para propulsarte bien alto y alcanzar los aros flotantes. Utilízalos para ahorrar tiempo. Deberías salir en cabeza, por delante el rival, y esmerarte todo lo que puedas en este tramo para mantener tan privilegiada posición.

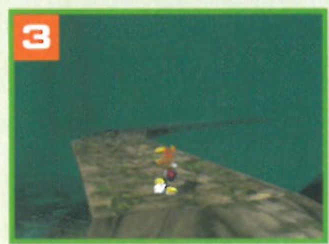


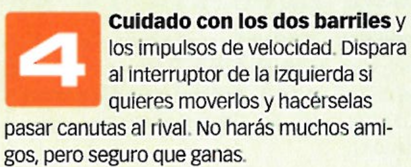


2 **En este punto, opta por la ruta de la derecha** y así te alejarás del contrario. Encontrarás unas cuantas flechas aceleradoras, pero ten mucho cuidado con la barrera, ya que si chocas reducirás la marcha.



3 **Deslízate por el circuito superior** para superar el tramo más complicado de esta carrera. El suelo resbala bastante, así que procura no despeñarte por el lateral.





4 **Cuidado con los dos barriles** y los impulsos de velocidad. Dispara al interruptor de la izquierda si quieres moverlos y hacérselas pasar canutas al rival. No harás muchos amigos, pero seguro que ganas.



TÚNEL ELÉCTRICO

Pon el turbo hacia la victoria

1 **Emplea los puntos de salto** para impulsarte hasta lo más alto de este nivel. El punto de salto está en el lado derecho, pero si disparas contra el interruptor que hay abajo, puedes desplazarlo hacia la izquierda, algo que a largo plazo agradecerás.

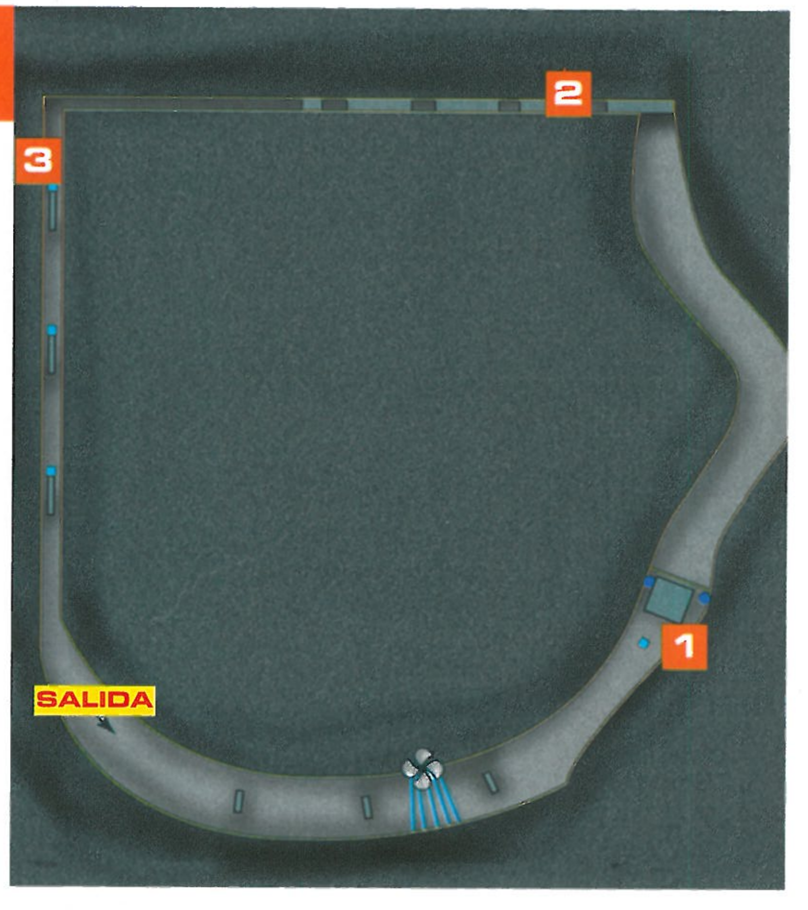
2 **En este sector de avance lateral**, emplea los puntos de salto para llegar al piso superior. Procura pasar sobre las flechas de impulso de velocidad para hacerte con la pole position, pero al mismo tiempo ten mucho cuidado con los agujeros, ya que de lo contrario ya te puedes despedir.

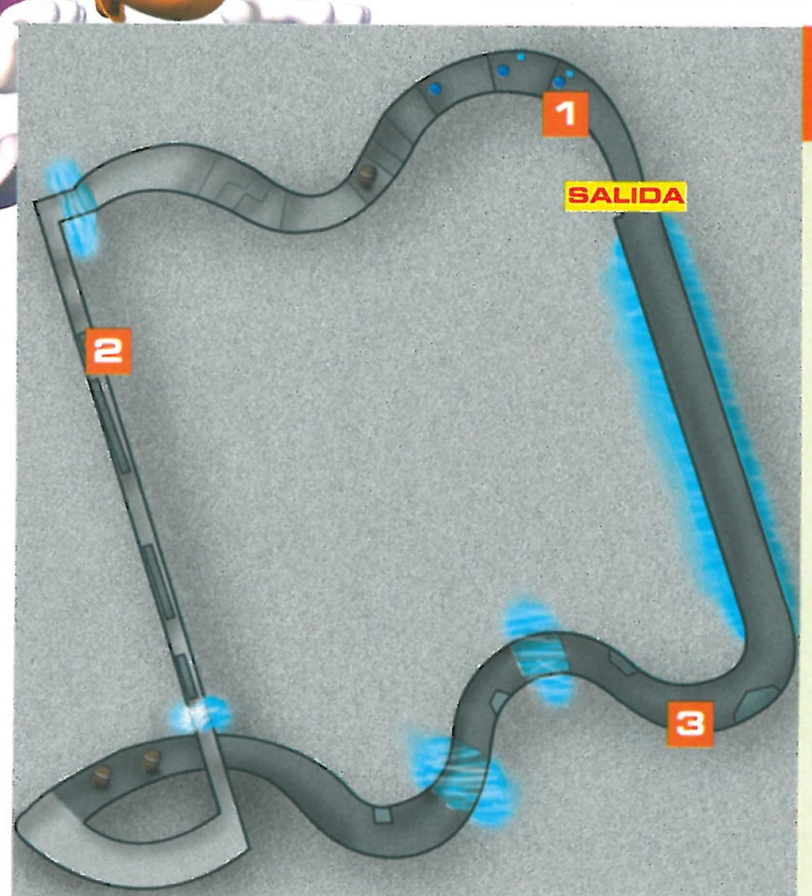
3 **Cualquiera de los tres interruptores que aparecen en el diagrama** desplazará a las flechas hasta el lado contrario. Es lo mejor que puedes hacer si vas detrás del rival y quieres reducir su velocidad para birlarle el primer puesto.







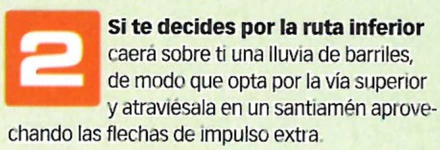




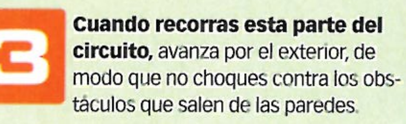
WATER CANYON

Agua por todas partes, y ni una gota potable...

1 **Dispara a los interruptores para acceder a los puntos de salto.** Utilízalos para no tener que trepar a las paredes, y ahorrar así un tiempo precioso que te permita obtener un tiempo récord y liderar la carrera.



2 **Si te decides por la ruta inferior** caerá sobre ti una lluvia de barriles, de modo que opta por la vía superior y atraviésala en un santiamén aprovechando las flechas de impulso extra.



3 **Cuando recorras esta parte del circuito,** avanza por el exterior, de modo que no choques contra los obstáculos que salen de las paredes.









SALTO EN EL BOSQUE

Puestos a cruzar el bosque, será mejor que...

1 **Vayas por la ruta de la izquierda**, y esquives así la plantación que reduciría tu velocidad a la de un caracol reumático. Si tu rival se ha decidido por la ruta de la derecha, puedes destrozarlo cuando coincidáis de nuevo. ¡No apartes el dedo del gatillo!

2 **Dispara al interruptor para nivelar las plataformas flotantes** y, a continuación, emplea el punto de salto para llegar hasta ellas. Cuando hayas cruzado a saltos las plataformas, utiliza los aros flotantes para no tener que trepar por las paredes.

3 **En esta ocasión**, vuelve a utilizar las plataformas flotantes para ahorrar tiempo, pero no las cruces con demasiada prisa. Si te caes por un lateral, salta sobre los puntos de salto y sube por los escalones que hay al final.

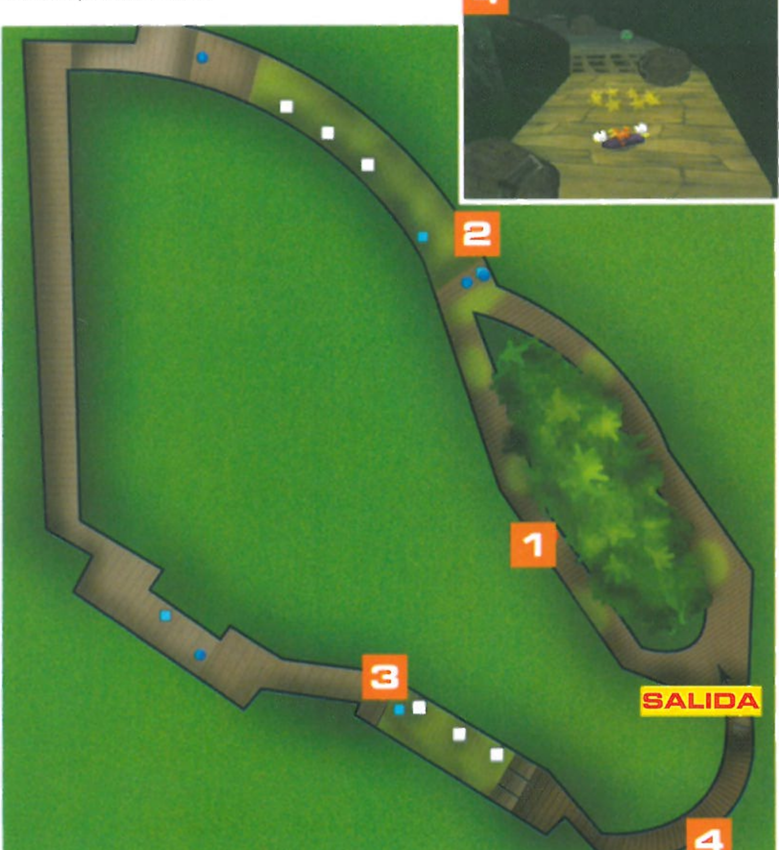
4 **Cuando afrontes este tramo del circuito**, unos barriles rodarán hacia ti de dos en dos. Ocupan todo el ancho de la calzada, de modo que la única manera de esquivarlos consiste en saltar por encima. ¡A botar tocan!







4



TORRE NEBULOSA

¿Asustado? ¡Este nivel es una pesadilla!

1 **Salta hacia estas plataformas** para que puedas llegar al aro flotante y columpiarte hasta el tramo superior. Utiliza las plataformas y los aros flotante siguientes para alejarte cuanto puedas de tu rival.

2 **No podrás esquivar los espinos;** debes dispararles y atravesar a la carrera antes de que se regeneren. En caso contrario, te arañarán y frenarán tu avance. No pierdas tiempo y corre cuanto puedas si quieres salir sano y salvo.

3 **Si vas en segundo lugar** y el rival pasa por las flechas de impulso de velocidad, disparar al interruptor y haz que se estampe contra el muro. Y si vas en cabeza, procura que no te pase a ti lo mismo.

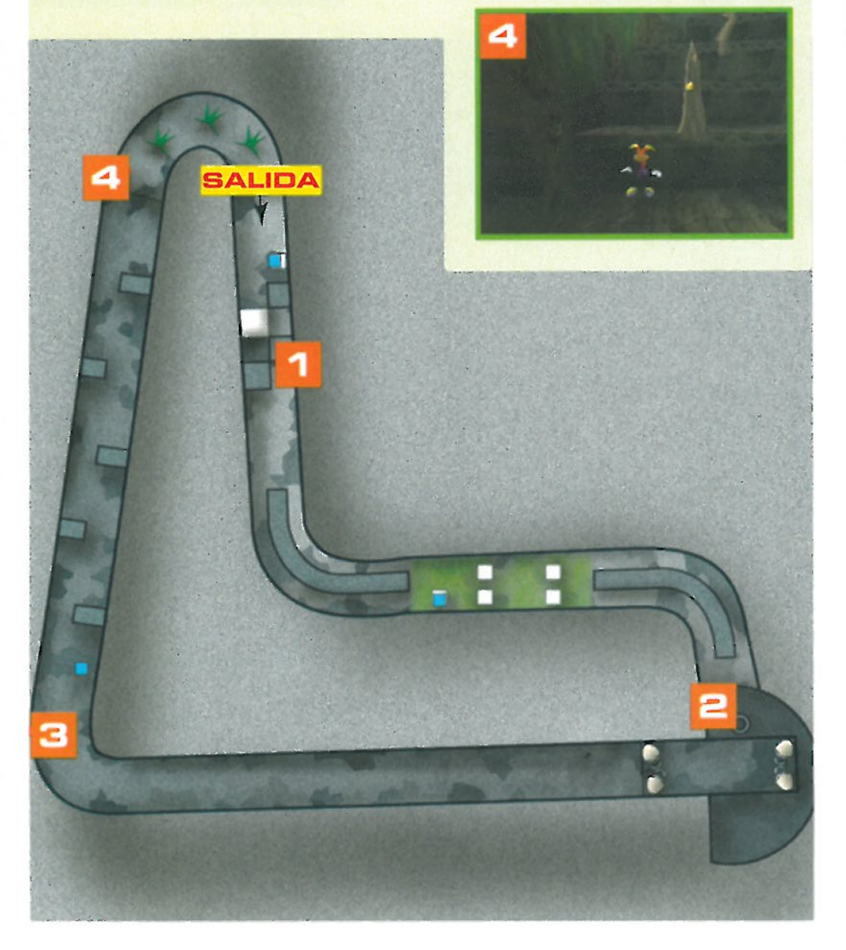
4 **Cuando subas por los escalones**, ten cuidado con los espinos. Dispara antes de aterrizar obre su escalón si no quieres acabar aplatanado.







4



FÁBRICA DE LAVA

¡Aquí nadie se lava las manos!

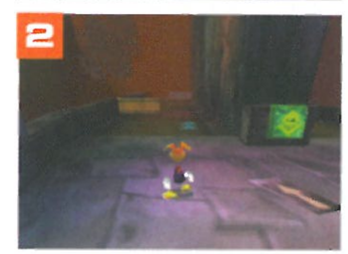
1 **Si pasas por un rayo láser perderás velocidad**. Si quieres sacar provecho de dichos rayos, dispara al interruptor que los desplaza, a ver si pillan al rival. Pero no pierdas mucho tiempo intentando pillar al contrincante, ya que al final puedes acabar atrapado en tu propia trampa.

2 **La ruta de la izquierda**, aunque es un poco más lenta, es más sencilla. Cuidado con las barreras; procura utilizar todas las flechas aceleradoras.

3 **Salta hasta el piso superior con el punto de salto.** Procura no caerte para que no te aplasten los bloques de hierro (y reza por que sí dejen al rival como a un sello).

4 **En este tramo hay un montón de espinos**, así que dedo al gatillo y siempre a punto para disparar. Si puedes aguantar por la ruta superior te evitarás la mayoría de obstáculos, y adelantarás al rival, a menos que compitáis por los mismos derroteros, claro está.









ARENA DE MADRUGADA

UN PROBLEMA MUY ESPINOSO



1 **Desde la salida,** avanza por la ruta de la izquierda y emplea el aro flotante para esquivar los espinos y el agua que hay abajo. Cruza las cornisas a saltos y podrás situarte en cabeza y con ventaja.

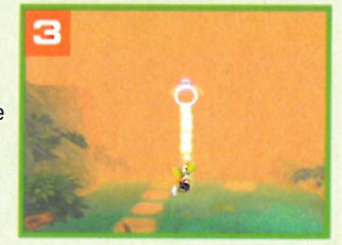
2 **Vuelve a** optar por la ruta de la izquierda y salta hasta la cornisa valiéndote de uno de los propulsores. Utiliza las flechas aceleradoras y derrapa al final de la cornisa para aumentar la velocidad todo lo que puedas.

3 **Utiliza el punto de salto que hay al lado del interruptor y alcanzar así los aros flotantes**. Crúzalos todos, pero con cuidado, ya que si te caes ni el agua ni los espinos van a andarse con chiquitas. Tómate tu tiempo y todo irá bien.

4 **Vuelve a columpiarte** sobre el agua mediante los aros flotantes. Si te caes, puedes llegar hasta los aros si saltas y disparas en su contra. Perderás algo de tiempo, pero seguirás en la carrera.







PUERTO ZENIT

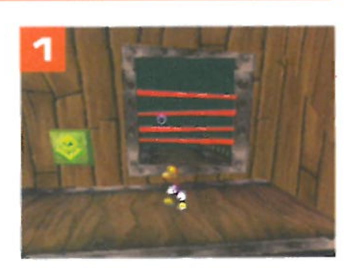
Un buen tratamiento láser

1 **Sube al piso superior valiéndote de las cajas.** Cuando llegues arriba, dispara al interruptor para desconectar los rayos láser y, a continuación, cruza la puerta de un salto y colúmpiate hacia el aro flotante.

2 **Pasa sobre la flecha** aceleradora pero procura no caerte del puente. En caso contrario tendrás que atravesar la plantación a un paso muy lento.

3 **Dispara al interruptor** para volar los tres barriles que impiden tu avance, y corre sobre las flechas para aumentar tu velocidad.

4 **La ruta de la derecha** es la más rápida, pero ten mucho cuidado con el barril cuando pases sobre las flechas. Cuando avances por el circuito, salta sobre las barreras que bloquean tu avance, ya que de lo contrario perderás velocidad y te adelantarán. A partir de aquí la ruta está despejada hasta la meta, así que acelera al máximo e intenta ganar.









CLOACA OSCURA

Se acerca el fin, pero no te fíes...

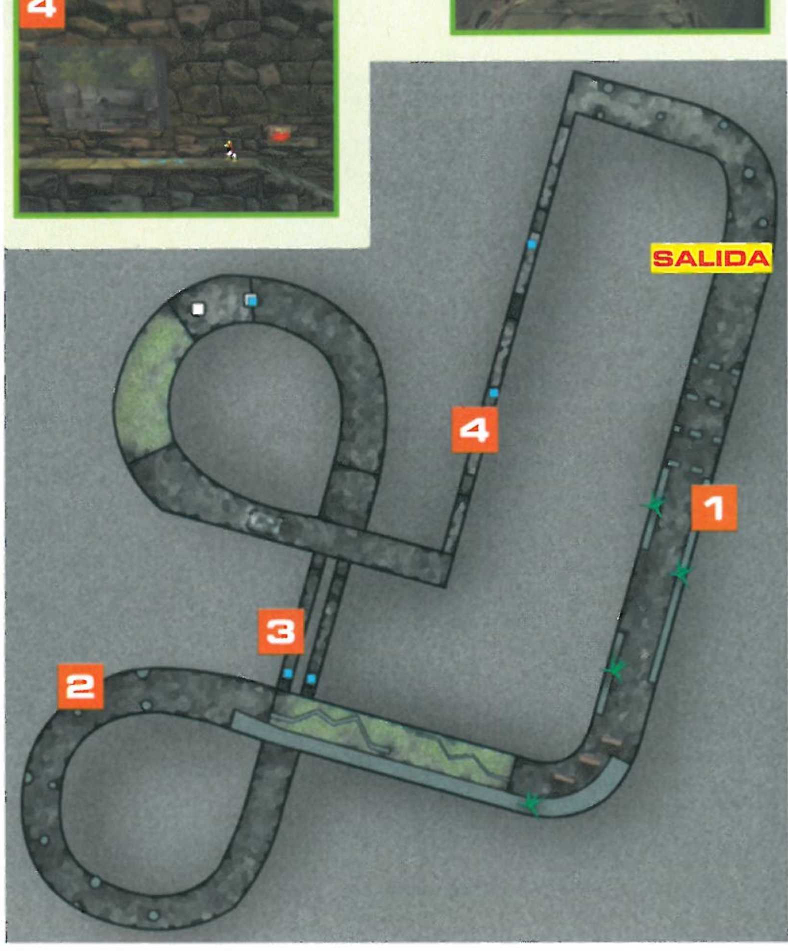
1 **Pégate al lado izquierdo del trazado**, y dispara a los espinos cuando te acerques a ellos. Pasa sobre todas las flechas aceleradoras.

2 **Ten cuidado con las columnas,** ya que reducen tu marcha y pueden acabar con tus aspiraciones. No intentes disparar al contrario, ya que es muy difícil acertar mientras resbalas.

3 **Elige la ruta que quieras**, pero ten cuidado psi pasas por las flechas aceleradoras, ya que puedes pegártela y perder mucha velocidad si chocas contra una pared.

4 **Para seguir en cabeza, decídete por la ruta superior.** Si caes a la inferior, ten cuidado con la roca que llueve del cielo y que puede aplastarte.





LABERINTO DE TUBOS

Acelera a tope para llegar el primero

1 **Salta sobre la cornisa más alta** y superarás el nivel en un periquete. Pero ten cuidado, ya que las plataformas son resbaladizas y puedes caerte.

2 **Si te has decidido por la ruta inferior**, ten cuidado con los barriles explosivos cuando derrapes. Si se cruzan en tu camino, basta un disparo para sortearlos, pero recuerda que cuesta acertar mientras te deslizas.

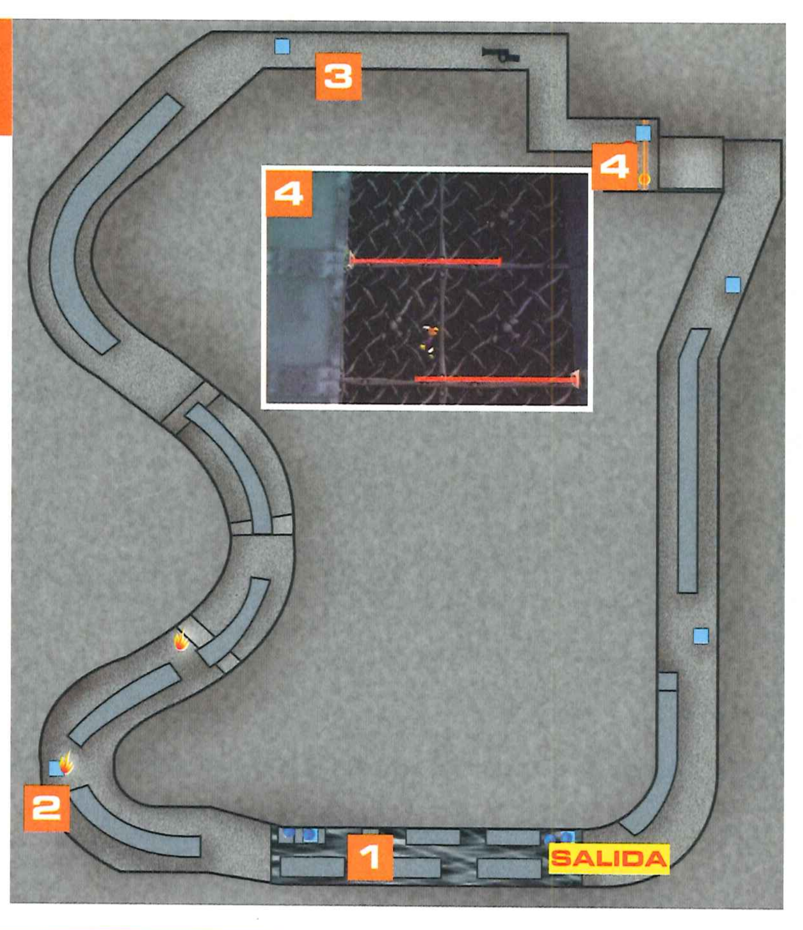
3 **Emplea los aceleradores** en el tercer tramo del circuito para seguir en cabeza. Si es tu rival el que manda, dispara al interruptor de la izquierda para cambiar las flechas y enviarlo en la dirección contraria.

4 **Ten mucho cuidado** cuando subas por esta pared, ya que los rayos láser reducirán tu velocidad. Para doblegar al rival puedes disparar al interruptor que mueve los láser y deshacerte de él sin remordimientos. Pero es difícil, y deberás reducir la marcha para lograrlo. No obstante, la recompensa bien merece el esfuerzo.









MIL CASCADAS

El último nivel. Lo mejor de lo mejor







1 **Para esquivar la lluvia incesante de cañonazos** corre entre las líneas de fuego de cañón y verás que ni una sola bola te hiere.

2 **La ruta superior es mucho más rápida que la inferior**, pero debes andarte con mucho ojo por culpa de las fauces del Tyrex. Si no quieres acabar el nivel antes de tiempo, salta sobre Tyrex cuando se aproxime.

3 **Para alejarte del rival**, elige la ruta superior. Es algo resbaladiza, pero también mucho más rápida, ya que sigue un atajo. Como tantas otras veces en el juego, si quieres ir por la ruta más directa, vas a tener que sudar tinta.

4 **Pégate al centro del trazado** cuando resbales por esta parte del circuito. Todos los obstáculos están colocados a los lados, de modo que podrás esquivarlos si no abandonas el centro. No es tarea fácil, pero tras unas cuantas intentonas dominarás el trazado de tal forma que lo conseguirás.

¿Eres práctico? ¿Un manitas? ¿Juan Palomo? ¿Qué te parecería ahorrarte unos eurillos en periféricos?

Periféricos caseros

UNIDAD DE ALMACENAMIENTO GORRIL NIVEL DE DIFICULTAD: 4/10

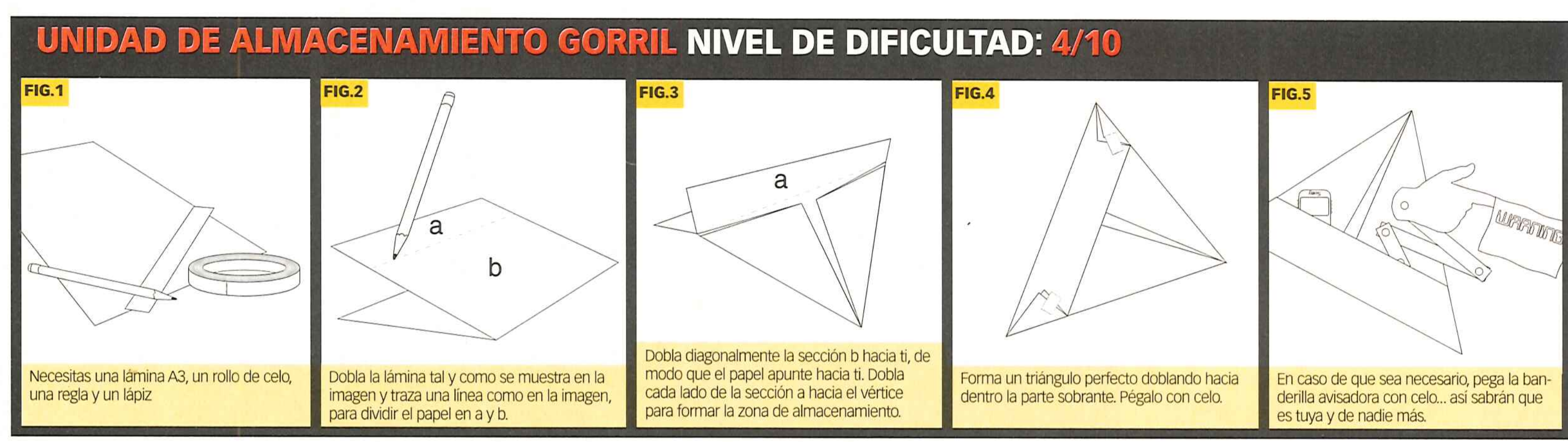


FIG.1: Necesitas una lámina A3, un rollo de celo, una regla y un lápiz

FIG.2: Dobla la lámina tal y como se muestra en la imagen y traza una línea como en la imagen, para dividir el papel en a y b.

FIG.3: Dobla diagonalmente la sección b hacia ti, de modo que el papel apunte hacia ti. Dobla cada lado de la sección a hacia el vértice para formar la zona de almacenamiento.

FIG.4: Forma un triángulo perfecto doblando hacia dentro la parte sobrante. Pégalo con celo.

FIG.5: En caso de que sea necesario, pega la banderilla avisadora con celo... así sabrán que es tuya y de nadie más.

¡Sí! ¡Por fin ha llegado la oportunidad para disponer de una exclusiva unidad de almacenamiento para tus memory cards! ¡y más barata imposible! Además, estamos seguros que será el último grito en moda este verano... ¡hasta nos han dicho que Beckham se ha quitado la cresta para poder presumir con uno de estos fantásticos gorros!

Este práctico periférico te ahorrará el tener que ir por ahí con los bolsillos cargados de tarjetas de memoria, además de ser la envidia de todos tus colegas... llévatelo puesto a la piscina, a la playa y déjalos a todos boquiabiertos con tu nuevo look. ¡Más fardón imposible! Además, cuenta con un práctico indicador de funcionamiento manual gracias al cual no quedará ninguna duda de quién es el propietario de la tarjetita en uso...

El primo del redactor jefe ha conseguido almacenar 12 tarjetas de memoria en la suya, ¡esto es capacidad craneal, y lo demás son paparruchas! La pregunta es: ¿lo vestirás estilo Napoleón o estilo Robin Hood?

Indicador móvil: ¿90º? ¿45º? ¡TÚ DECIDES!

Textura de lo más realista. ¡Se broncea cuando hay sol!

¡La memory Card es mía!

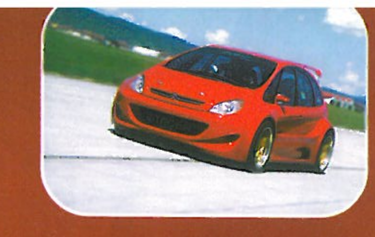
Cuando levantes la bande roja, todos sabrán que la tarjeta es TUYA

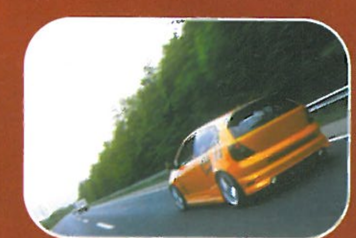
Adaptador para tu gorro... pero ponle celo, ¿eh?

ESTILO 'NAPOLEÓN'

O A LO ROBIN HOOD

>YA A LA VENTA





ZR-TUNING

ZONA ROJA

EL TUNING SIN MODERA

Nueva Época · Año I · nº 3 · 3,10€

DOSSIER
NOS: el gas milagroso

ENTREVISTA
Fabian, importador del "German look"

Citroën Xsara Picasso
"Family Racing"

Mitsubishi Eclipse GT 3I V6
"Westside Corp"

Porsche 911
Carrera 2

Mercedes SL 500
"Carlsson CM50 K"

ADEMAS
- VW Polo
- Audi A4
- Honda Civic Type R
- ACS 30
- Burdeos 2002

SECCIONES
- News
- Maquetas
- Shows
- Web Zone
- People

MC





> AUTOMOVILES CREATIVOS
Y DE ALTO VUELO





> EL MEJOR TUNING
INTERNACIONAL Y
NACIONAL



¡Suscríbete!

A PLAYSTATION MAGAZINE
Y ADEMÁS, PARTICIPA EN EL SORTEO DE..

PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 50 € (lo cual supone un ahorro de más de 30 €) y participar en la promoción vigente. (Europa: 85,00 € Resto del mundo: 116,00 €).

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.°: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.° de cuenta o libreta)

Nombre del titular:
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que les sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de ...... de 200...

(Población) (Fecha) (Mes)

Recorta por aquí

El equipo más completo de la galaxia *Play*: una PSone y una pantalla LSD oficial Sony para que juegues hasta en el rincón más apartado del universo*



***Conjunto valorado en 288 €**

PS one TM



MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

ESPACIO CD

DEMOS · VIDEOS · RETOS · FAMA

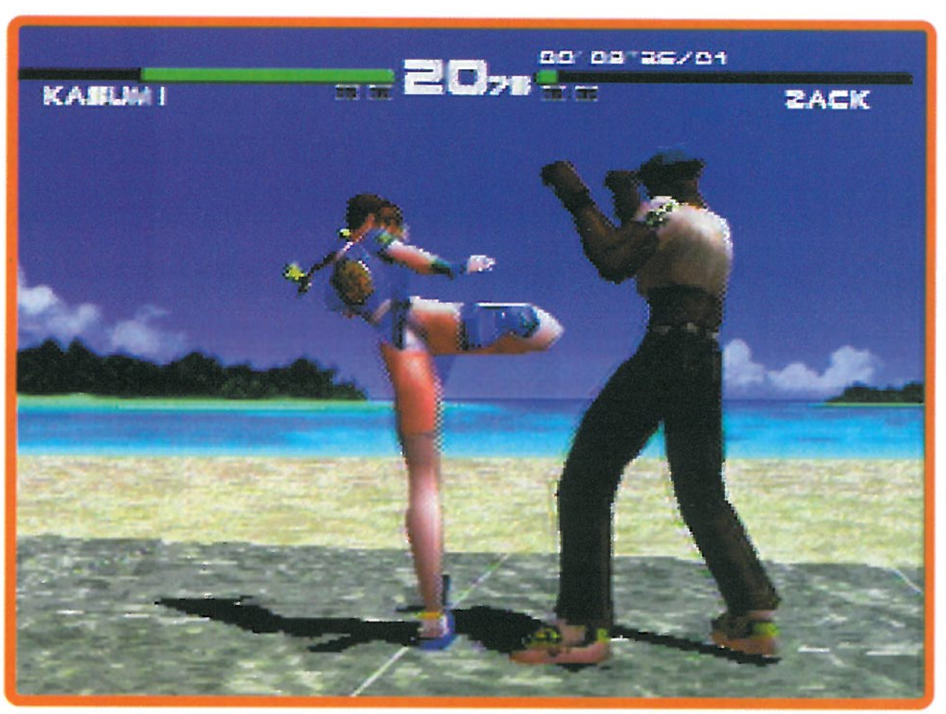


Bienvenidos una vez más a vuestra sección favorita. Este mes, la selección de demos es la mar de variada, pero destacan sobremanera las tres oportunidades que te brindamos para romper huesos a diestro y siniestro, o para sembrar el terror espada en mano, gracias a *Tekken 3*, *Dead Or Alive* y *Tenchu 2*. Suculentos premios aguardan impacientes para todos aquellos que demuestren mayor pericia a los mandos frente a nuestros desafíos. ¿Quieres ser uno de los afortunados?

PARA UTILIZAR EL DISCO 86

Carga el CD y desplázate por la selección de juegos utilizando ← y →. Pulsa ⊗ para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.

¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 al teléfono 93 392 95 95, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es
NOTA: Éste no es un servicio de trucos.



¿QUÉ TAL ESE DERECHAZO? ¿Y EL JUEGO DE PIERNAS? ¡A POR ELLOS!

Seguro que estos días has oído mucho aquello de «Dale al cinco y al dos, que es patada alta», y, a lo mejor, te ha picado el gusanillo de la añoranza de los buenos *beat'em ups*. *PSMag* tiene el remedio para tu ataque de nostalgia: nuestra demo de este mes viene repleta de mamporros y patadones (*Tekken 3, Dead or Alive, Bloody Roar 2, WWF Smackdown*...) y además, puedes





GIRA LA PÁGINA Y ENTÉRATE DE LO QUE ES UNA DEMO DE VERDAD

Tekken 3 • Dead Or Alive • WWF SmackDown! • Kula World • Tenchu 2 • Ace Combat 3 • Bloody Roar 2 • The Hoobs • Sky Sports Football Quiz 2 • ¡CUATRO juegos Yaroze COMPLETOS!



DATOS **DATOS GÉNERO:** Deportes de mesa **DISPONIBLE DESDE:** Importación **DISTRIBUIDOR:** THQ **PUNTUACIÓN:** N/D

Sky Sports Quiz Season '02

PONTE A PRUEBA

Ya te ofrecimos una cata de esta serie en una demo anterior, y, a juzgar por los retos recibidos, parece que tuvo éxito. *Sky Sports Quiz 2* te permite disputar los diez primeros partidos de una temporada para un solo jugador. Cada ronda se divide en dos preguntas, y cuando juegas con un equipo puntero, tienes que responder ambas correctamente para obtener un buen resultado. Para ganar, hay que arriesgar, y, aunque las preguntas rezuman actualidad, de fácil no tienen nada.

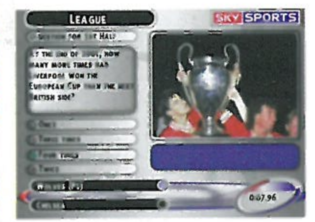
TRUQUILLOS

GOLES DE ORO

Cuanto más rápido seas en responder, más goles marcarás al equipo contrario. Del mismo modo, cuanto más tardes en tener un fallo, más tiempo mantendrás tu portería imbatida. Por lo tanto, si pretendes liderar la tabla y dudas en algún momento, apura el reloj antes de contestar. De tramposos está el mundo lleno.



Rey del Trivial: Abre las puertas de tu mente y sonsaca todos esos datos que no sirven para nada



CONTROLES

⊗ Desplazamiento
⊗, △, ○, □ Elige las respuestas correspondientes

DATOS **GÉNERO:** Aventura **DISPONIBLE DESDE:** Ya **DISTRIBUIDOR:** Sony **PUNTUACIÓN:** *PSMag67*, 7/10

The Hoobs

TRUQUILLOS

NO TE APLATANES

Puedes jugar al subjuego de recogida de bananas si hablas con Tiddlypeep cerca del puente de cuerda. El objetivo no es otro que el de atrapar diez bananas maduras (las amarillas). Para ello, coloca tu cesto bajo las que caen, y desplaza a Iver a izquierda y derecha. También puedes intentar recoger bananas poco maduras (Iver emitirá alguna que otra ventosidad, el muy guarrete), o cabecear un plátano al mejor estilo Klosse.



Plátano sensacional: Esto es The Hoobs. ¿Esperabas que fuera más difícil?

CONTROLS

D-pad Desplaza a Hoob
⊗ Acción/ leer Hoobopaedia/hablar con Tiddlypeep

EL LIBRO GORDO DE LA JUNGLA

The Hoobs ofrece un método de aprendizaje diferente para los más pequeños. En nuestra demo podrás explorar el nivel de la Jungla: en él, y gracias a la Hoobopaedia, la fauna y la flora no tendrán secretos para ti. Además, podrás jugar a unos cuantos subjuegos con Iver. ¿Serás capaz de completar el nivel y ayudar a Iver a encontrar la respuesta a la pregunta de la vida, el universo, y todo lo demás?

EL RETO *PSMag* Demuestra lo que vales, y llévate un premio

LA PRUEBA
Con una imagen en la que se vea tu puntuación tendremos suficiente. El desafío es sencillo, al final de los diez partidos debes rondar los 30 puntos. En caso de empate, entrará en juego la diferencia de goles.

DESAFÍO PRIMERA VEZ
Vamos a ponerlo complicadete: un juego de preguntas ¡y en inglés! A ver quién es el guapo que consigue los marcadores más abultados.

EL RETO
Refresca tu memoria futbolística y paséate por *Sky Sports Quiz 2*. Quién acumule más puntos en los diez partidos es el campeón. En caso de empate, entrará en juego la diferencia de goles. Sólo hay cincuenta preguntas, así que apréndetelas todas y tal vez seas uno de los elegidos.

EL PREMIO
Llévate un juego *Mr. Driller* y otro juego *Esto es Fútbol 2*... Por si no has tenido suficiente dosis de deporte rey con el Mundial de Corea/Japón

● **¿QUÉ TAL TE HA IDO?**
Emplea nuestra guía para medir tu actuación. ¿Eres el Sabio de Hortaleza, o un simple entrenador segundón?

● **ENTRENADOR DE BARRIO**
12-16 puntos es un marcador decente para un primer intento, pero con él no pasarás de preparador físico de un equipo de tercera.

● **A POR LA DIVISIÓN DE HONOR**
20-24 puntos. Tus métodos prometen. Pero no creo que basten para llevarte el gato al agua.

● **¡NI HIDDINK!**
26-30 puntos. Estás en zona de Liga de Campeones. Con un poco de práctica, no conocerás siquiera el empate.







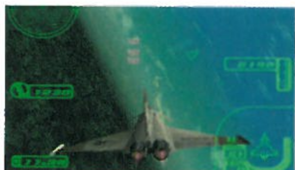
DATOS **GÉNERO:** Simulador de combates aéreos **DISPONIBLE DESDE:** Ya **DISTRIBUIDOR:** Sony **PUNTUACIÓN:** N/D

Ace Combat 3

VOLARÉÉÉÉÉÉÉÉ



Ace Combat 3, todo un clásico de la PSone, es un juego divertido que prescinde de los aspectos más monótonos de los simuladores y se centra, sobre todo, en los combates. Con esta demo podrás llevar a cabo escaramuzas aéreas sobre una ciudad desconocida, y también deberás destruir unas cuantas torretas.



CONTROLES

D-Pad	Controles
⊗	Ametralladora
◎	Misil
▣	Radar
△	Cambia objetivo
R1	Frena
R2	Acelera

TRUQUILLOS

¡APUNTA BIEN!



Cuidado con las flechas rojas del radar, ya que se trata de aviones enemigos. Van un poco más despacio que tú, así que frena un poquito cuando te pasen, gira 180º, y lánzate al contraataque.
Puedes disparar hasta tres misiles y la vez y, como llevas 120, lánzalos sin preocuparte por las reservas. Tendrás más posibilidades de acertar en el objetivo y de destruir por completo el avión.
Por último, que no cunda el pánico cuando la voz te diga que llevas un misil en la cola. Acelera y vira a izquierda o derecha para darle esquinazo.



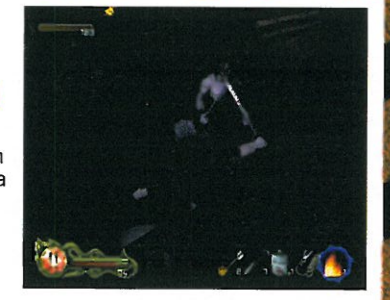
DATOS **GÉNERO:** Sigilo **DISPONIBLE DESDE:** Ya **DISTRIBUIDOR:** Proein **PUNTUACIÓN:** *PSMag47*, 7/10

TRUQUILLOS

¡EL HOMBRE INVISIBLE!



A diferencia de la aventura de Snake, en *Tenchu 2* no hay mapa que sirva de guía, de modo que tendrás que confiar en el icono que aparece en la esquina inferior izquierda de la pantalla. No lo pierdas de vista, ya que parpadeará cada vez que se acerque un guardián.
Desde la salida, avanza hacia la izquierda del nivel. Cuando el juego se congele y aparezca el subjefe, es que estás en el lugar adecuado. Resulta muy fácil vencer, siempre y cuando bloquees cuando ataque y contraataques de inmediato. Una vez derrotado, verás una breve escena de vídeo y se acabará la demo.



Tenchu 2

¡TEEENCHÚ!... SALUD



¿Ya has completado *Metal Gear Solid*? ¿Estás preparado para un nuevo desafío? *Tenchu 2* inspiró, en parte, a Snake, ya que el objetivo de este juego de ninjas sigilosos consiste en completar niveles sin que te descubran los vigilantes que se encargan de la seguridad.
Dispones de un montón de armas, además de un gancho que te permite esquivar el peligro cuando te juegas el pellejo.



CONTROLES

D-Pad	Movimiento
⊗	Salto
◎	Bloqueo
▣	Ataque
△	Usar objeto
R1	Mirar
R2	Agacharse

DATOS **GÉNERO:** Puzzle **DISPONIBLE DESDE:** Ya **DISTRIBUIDOR:** Sony **PUNTUACIÓN:** *PSMag20*, 8/10

Kula World

VOY DE KULA...

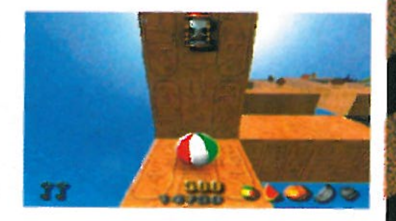


***Kula World*, desarrollado por un equipo sueco** de gran talento, apareció de la nada e impresionó a propios y extraños gracias a su originalidad y sus posibilidades. Controlas una pelota, y debes atravesar un laberinto giratorio hasta dar con la salida. Como era de esperar, el camino está plagado de peligros (y además debes hacer frente al límite de tiempo), pero dispones también de unas cuantas ayudas. Si quieres reírte un rato, intenta pasar por encima de una de las píldoras...

TRUQUILLOS

DESPABILA

Como en todo buen puzzle, el secreto de *Kula World* radica en tu materia gris. Piensa antes de moverte, y procura planear tu ruta hacia la salida antes de adentrarte sin ton ni son por las galerías del laberinto.
Hay un montón de trampas que intentarán impedir tu avance, pero también algunas ayudas. Debes esquivar cosas tan evidentes como los pinchos (piensa que, al fin y al cabo, eres una pelota), al tiempo que te ciñes a un tiempo límite que, en ocasiones, es demasiado limitado.







CONTROLES

D-Pad	Movimiento
⊗	Salto
L1 / R1	Cambio de vista

DATOS **GÉNERO:** Simulador de Wrestling **DISPONIBLE DESDE:** Ya **DISTRIBUIDOR:** Proein **PUNTUACIÓN:** ***PSMag41*, 8/10**

WWF SmackDown!

¡ROMPEHUESOS!

No es fácil llegar a ser luchador profesional. Necesitas años de entrenamiento, práctica y mucho dolor, y ni siquiera así te aseguras un puesto entre la élite. Será mejor que te quedes en casa y calmes tus ansias con *WWF Smackdown*. En esta demo puedes jugar con Stone Cold, Triple H, Undertaker y The Rock. Ponte las mallas, la máscara, y sube al cuadrilátero...

TRUQUILLOS

TOMA YA, CULO SEBOSO

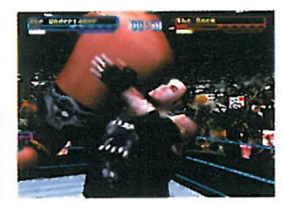
A pesar de lo mastodóntico de sus cuerpos, gente como The Rock y Undertaker se mueven con una agilidad pasmosa. Intenta los que te proponemos y verás como el rival acabará pidiendo clemencia sobre la lona.

_ Estrangulamiento de Undertaker: Pulsa Arriba y Círculo contra un rival atontado.

_ El trasero de The Rock: Atonta al contrario y pulsa Derecha y cuadrado.



¡Toma ya!: **Stone Cold prepara a Triple H para su dieta particular de cuadriláteros sin**



CONTROLS

↑, ←, →, ↑ Movimiento
⊗ Ataque con golpe
◎ Irish Whip
D-pad + ◎ Ataque con agarre
⊚ Contra
Ⓐ Sube al ring
D-pad + L1: Sal del ring
↓, R1 Sujeción
R1 Smackdown

Tekken 3



CONTROLS

⊚ Puñetazo izquierda
Ⓐ Puñetazo derecha
⊗ Patada izquierda
◎ Patada derecha
→, → Corre hacia delante
←, ← Corre hacia atrás
→, →, → Carrera
⊚, Ⓐ, ⊗, ◎ Supercarga

TRUQUILLOS

EL REY DEL COMBO

Puede que a más de uno le basten los puñetazos y las patadas, pero los más imaginativos probarán algunos combos de esos que acaban con el desdichado receptor en una cama del hospital. Aquí tienes un par de los más fáciles de **Eddy** para que vayas calentando.

↑, ⊗, ◎ Patada de fuego
⊗, ◎ Patada resbaladiza



¡Toma bolsazo!: **Dicen que en el bolso de una mujer hay de todo... ¡este explota!**

EL NÚMERO MÁGICO

Han pasado cuatro años y *Tekken 3* sigue siendo el mejor *beat 'em up* para PlayStation. Para los que todavía no lo conozcan, recomendamos encarecidamente que prueben esta demo. A continuación, deberían empezar a salivar. Puedes meterte en el pellejo de Eddy o de la dulce Xiaoyu. Dispones de una oportunidad en cada ocasión para demostrar a todo el mundo de lo que eres capaz cuando te enchufas a un juego así.

DATOS **GÉNERO:** *Beat 'em up* **DISPONIBLE DESDE:** Ya **DISTRIBUIDOR:** Proein **PUNTUACIÓN:** ***PSMag42*, 7/10**

Jedi Power Battles

TRUQUILLOS

EL BLOQUEO DEL JEDI

Puede que los androides no sean los adversarios más invencibles del universo, pero suelen atacar en grupo. Por norma general, deberás enfrentarte a varios a la vez, mientras sus compañeros te disparan desde lejos. Pulsa constantemente el botón de bloqueo, L2, para rebotar los rayos láser por toda la estancia y, de paso, acabar con unos cuantos androides. Así aprenderán



Se hizo la luz: **Utiliza la espada de luz para acabar de una vez por todas con los androides**

LA FUERZA ES... FUERTE

Jedi Power Battles es una de las pocas cosas buenas que surgieron de la peli *La Amenaza Fantasma*. Es un *beat 'em up* de *scroll* lateral de la vieja escuela pero, al igual que el título que creó el género (el *Golden Axe* de Sega), *JPB* es la mar de divertido. La demo incluye 80 segundos de acción frenética contra androides, y el objetivo consiste en acabar sin que C3PO sufra un rasguño. ¿Listo? Pues que vengan los clones...



CONTROLES

Cruceta: Dirección
R1 Correr
L1 Cerrar
◎ Saltar
L2 Bloquear
R2 Fuerza
⊗ Ataque 1
⊚ Ataque 2
Ⓐ Ataque 3



DATOS **GÉNERO**: *Beat 'em up* **DISPONIBLE DESDE**: Ya **DISTRIBUIDOR**: Sony **PUNTUACIÓN**: ***PSMag20*, 8/10**

Dead Or Alive

UN DIGNO CONTENDIENTE

Las constantes peticiones nos han obligado a incluir de nuevo un juego que podría haberse llamado *Jordan Fighting Simulation*. Aunque a veces parece una pelea en un bar de copas de Tokio, en realidad se trata de un juego excelente. En la demo puedes elegir entre tres personajes, el más destacados de los cuales es Jann-Lee, un aspirante a Travolta, guardaespaldas, y con un traje que se ha convertido en el hazmerreír de los vídeojuegos de lucha.

TRUQUILLOS

SOBREVIVIRÉÉÉ

Cuando estés aburrido de tantos puñetazos y patadas, prueba algún que otro combo. Son demasiados como para enumerarlos todos, pero empieza pulsando ↓ y cualquier botón de acción para golpear al rival con un combo de puñetazo y patada bajo. Di pulsas ↑ más el botón de acción, el golpe será alto. Si buscas algo más peligroso, prueba con ← + ← + ⊗ + ◎.



Me gusta el mueve, mueve: **Este juego de lucha es famoso por los pectorales de las féminas**

CONTROLES

D-pad	Direcciones
⊗ o Ⓐ	Puñetazo
◎	Patada
ⓐ	Agarre

DATOS **GÉNERO**: *Beat 'em up* **DISPONIBLE DESDE**: Ya **DISTRIBUIDOR**: Virgin **PUNTUACIÓN**: ***PSMag28*, 8/10Bloody Roar 2: Bringer Of The New Age**



Bloody Roar 2: Bringer Of The New Age

CONTROLES

Cruceta	Movimiento
⊗	Patada
ⓐ	Puñetazo
◎	Metamorfosis en bestia/ataque
Ⓐ	Proyección/Agarre
ⓐ + ⊗	Agarre
ⓐ + ▭	Agarre
▭	Guardia Dura
▭	Azote Bestia Dura (metamorfoseado)

TRUQUILLOS

ALGO NUEVO BAJO EL SOL

La clave para ejecutar combos impresionantes y potenciar la barra de energía de tu personaje consiste en metamorfosearse en un animal. En la demo, Long es un tigre y Stun una bestia. Hemos jugado con Long, y menudo tigre está hecho: si quieres sacar a relucir toda su bestialidad, pasa al modo bestia y afila sus garras con este combo de 17 golpes (has leído bien: 17): ⓐ, ⓐ, ⓐ, ↓, ↓, ⓐ.



Dos es multitud: **Puedes transformarte en otro animal en cada combate**

¡OJO DEL TIGRE!

Si alguna vez has sentido que tu instinto animal se apoderaba de tu cuerpo, quizá es que necesitabas un juego como este. Es un título violento: cuando veas la letra B en pantalla, pulsa ◎ y deja salir a la bestia que llevas dentro, ansiosa de morder, de arañar y de masacrar cual depredador despiadado a su víctima. Y lo mejor es que si ejecutas un montón de movimientos en tu forma humana, los combos serán cada vez más devastadores.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales, y llévate un premio



Este mes os ofrecemos uno de los mejores *beat 'em up* para PlayStation de la historia, *Dead or Alive*. Ahora tienes la oportunidad de demostrar tus habilidades

EL RETO

Lucha como Jann-Lee, ese aspirante a Travolta cutre, y gana el combate en el menor tiempo posible. Ya sabes, patadas y puñetazos a la velocidad de la luz y... una victoria en el asalto.

LA PRUEBA

Para reclamar tu premio, deberás enviar un vídeo o una foto con el tiempo total de un enfrentamiento. Como de costumbre, el combatiente que termine con su adversario en el menor tiempo, se llevará el premio y, que este mes es...

EL PREMIO

Llévate un juego *Mr. Driller* y otro juego *Esto es Fútbol 2*... Por si no has tenido suficiente dosis de deporte rey con el Mundial de Corea/Japón

¿QUÉ TAL TE HA IDO?

● **CINTURÓN AMARILLO**

¿No eres capaz de ganar dos asaltos? Tienes que practicar, practicar y practicar...

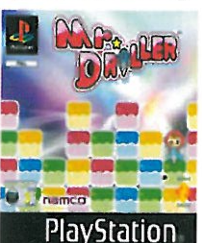
● **CHUCK NORRIS**

Si anotas un tiempo total de unos 26 segundos, el cinturón negro estará a tu alcance.

● **BRUCE LEE**

Baja de los 18 segundos y lo más probable es que el que premio sea para ti.





DATOS **GÉNERO**: Carreras espaciales **DISPONIBLE DESDE**: Ya **PROGRAMADOR**: James Shaughnessy **PUNTUACIÓN: N/D**

Gravitation

En este juego de carreras espaciales deberás guiar a tu nave espacial por una serie de enrevesados circuitos plagados de curvas muy, pero que muy cerradas. ¡Vas a alucinar pepinillos siderales!

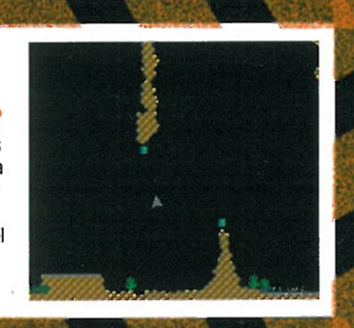
CONTROLES

- ⊗ Acelerador
- L1 Disparo
- △ Marcha atrás
- ○ Freno de aire
- R1 + R2 + L1 + L2 + SELECT Resetea tabla de marcadores

TRUQUILLOS

¿CARRERA ACCIDENTADA?

Las curvas son endiabladas, de modo que debes imaginar que tu nave es un súper coche. Acelera en las rectas y suelta el acelerador para encarar las curvas. Cuando la estés tomando, emplea el acelerador y el freno para pasar por las vallas del eslálom. Si te la pegas contra las paredes, ya te puedes despedir.



DATOS **GÉNERO**: *Shoot 'em up* **DISPONIBLE DESDE**: Ya **PROGRAMADOR**: Gehard Rittenhoffer y Manfred **PUNTUACIÓN: N/D**

TRUQUILLOS

PIEDRA SOBRE PIEDRA

Las gemas que necesitas casi siempre están escondidas debajo de las rocas. Si te paras a recogerla acabarás aplastado por la roca que hay encima. Lo que debes hacer es desplazarte a toda velocidad, o bien planear el avance con mucho cuidado para no acabar más plano que un sello de correos.



Rocks 'N' Gems



Un puzzle muy sencillo parecido, en parte, al clásico *Boulderdash*. Recoge todas las gemas antes de que se acabe el tiempo, y esquiva las rocas que llueven del cielo.



DATOS **GÉNERO**: Fútbol **DISPONIBLE DESDE**: Ya **PROGRAMADOR**: Charles Chapman **PUNTUACIÓN: N/D**

Total Soccer



No se trata tan sólo del mejor juego para PlayStation creado con una Yaroze de la historia, sino de uno de los mejores títulos de fútbol para la gris de Sony. Rápido, divertido, innovador y mucho mejor que *Sven Goran Eriksson's World Challenge*.

CONTROLES

- Cruceta: Movimiento del jugador/pase de vuelta
- ⊗ Entrada/disparo
- ○ Pase al jugador más cercano

DATOS **GÉNERO**: *Shoot 'em up* **DISPONIBLE DESDE**: Ya **PROGRAMADOR**: Matt Verran **PUNTUACIÓN: N/D**

Robot Ron





***Asteroids* en plan bestia** es la oferta de este gran *shooter*. Montones de efectos visuales, alienígenas de los de toda la vida, y una banda sonora que impresiona. Todo un prodigio de desarrollo con Yaroze.

CONTROLES

- Palanca Izquierda Movimiento
- Palanca Derecha Disparo

DESAFÍO YAROZE

Juega a *Gravitation* y consigue la luna

EL RETO

Gravitation es un juego de carreras ambientado en el espacio, en el que debes demostrar el talento de Schumacher para superar los circuitos de eslálom. A ver si eres capaz de batir el tiempo de 0.46.72 en la carrera para un jugador del Mapa Uno (ése es el tiempo del desarrollador, Jim Shaughnessy).

LA PRUEBA

En primer lugar, reinicia la tabla de puntuaciones (R1 + R2 + L1 + L2 + SELECT) y envíanos una foto o un vídeo con tu tiempo en esa misma tabla del menú principal.

EL PREMIO

Llévate un juego *Mr. Driller* y otro juego *Esto es Fútbol 2*... Por si no has tenido suficiente dosis de deporte rey con el Mundial de Corea/Japón

¿QUÉ TAL TE HA IDO?

Si pasas del minuto y medio es que tus propulsores deben estar hasta los topes de carbonilla.

¡VAMOS BIEN!

Si estás entre 47 segundos y un minuto y medio puedes darte por satisfecho.

¡CHÚPATE ESA, NEWTON!

Menos de 47 segundos y el bueno de Newton tendría que replantear todas sus teorías. ¡Eres todo un superhéroe!





El súper Reto

PASABA TANTO TIEMPO EN LA REDACCIÓN QUE, AL FINAL, DECIDIMOS DARLE ALGO PARA QUE SE DISTRAJERA...

Después del robo en cuartos de final ante Corea y del mal papel de *Roza de Ezpaña* en Eurovisión, el primo del redactor jefe quiso demostrar que en este país hay alguien que sí sabe hacer bien las cosas a nivel internacional, y, ni corto ni perezoso, superó de *un* punto el récord de David Beresford, hundiéndolo en la ignominia con la incontestable cantidad de ¡3.530.580 puntos! Boquiabiertos como nos quedamos, hemos decidido fichar a esta bestia del DualShock para que juegue sin parar hasta que se harte. Cada mes le daremos una demo, tendrá que establecer una puntuación de órdago, y le prometeremos quedarse con todos los premios del mes si nadie logra superar su récord. ¡Estamos seguros de que tu no permitirás que ocurra algo así!

TEKKEN 3

DESTROZA EL RÉCORD DEL PRIMO DEL REDACTOR JEFE

EL PREPOTENTE

«¿Cómo os va la vida después del trepidante desafío de *Mat Hoffman* del mes pasado? ¿Cansados? ¡Cobardicas! Pues ya podéis ir ingiriendo un par de litros de bebida isotónica, porque el reto para *Tekken 3* de este mes no es precisamente una perita en dulce. Si creíais que lo del número pasado era el no va más, en esta ocasión vais a alucinar en colores. Está claro que quien pretenda birlarme los premios va a tener que sudar... ¡y cómo! ¿Será alguien capaz de bajar de los 15 segundos? Mucho me temo que no.»



Atención: **aprende bien los movimientos de tu jugador y sabrás cómo actuar en cada momento**



A lo loco: **No intentes aporrear al mando como un loco. Nada de eso. Es mucho mejor planear una estrategia y llevarla a cabo. Es un reto difícil, pero no imposible**

EL TRUCO DEL PRIMO

«Para este desafío, lo más importante es la velocidad. No hagas movimientos inútiles y prepara una estrategia y una técnica que no fallen. Entrena, entrena y después vuelve a entrar. No olvides nunca que sea cual sea el tiempo que consigas, siempre puede haber alguien que lo haga mejor. Calcula tus movimientos, apréndetelos de memoria y entérate de cuáles son los más potentes y efectivos. Entrena, entrena y vuelve a entrenar. Siguiendo estos consejos, quizás consigas algo... Sólo quizás.»

CONTROLES

□	Puñetazo izquierda
△	Puñetazo derecha
✕	Patada izquierda
○	Patada derecha
→, →	Corre hacia delante
←, ←	Corre hacia atrás
→, →, →	Carrera
□, △, ✕, ○	Supercarga

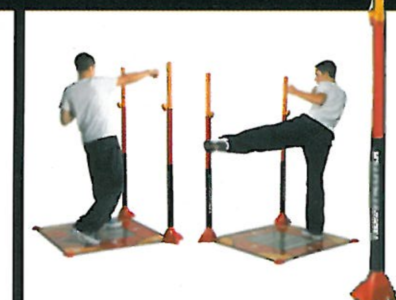
EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales, y llévate un premio

Para poder ganar uno de nuestros premios debes enviarnos una prueba irrefutable que demuestre que has conseguido el objetivo que te proponemos. El tiempo más rápido que llegue a la redacción, y que supere la marca supersónica del primo del redactor jefe, se llevará el premio. Si te resulta harto difícil, quizá sea que no eres tan bueno cómo pensabas...

EL PREMIO

El fabuloso e impresionante periférico FIGHTING ARENA de THRUSTMASTER, el primer accesorio interactivo para los juegos de boxeo y de lucha de PSone, PlayStation y PlayStation2. El Fighting Arena ofrece cuatro grupos de sensores para realizar movimientos de patadas y puñetazos absolutamente precisos. ¡Muévete encima de la alfombrilla y verás cómo tu personaje reacciona en tiempo real! Hasta que no lo pruebes, no sabrás lo que te estás perdiendo...



NÚMERO 45



YA A LA VENTA

PETER PAN

EL MÁS PLUMERO



PEDRO USABIAGA
Guipuzkoa
El mayor número de plumas: 98

Con tantas plumas como has recogido incluso podrías hacerte un colchón...¿Lo habías pensado?

2. 90 plumas	**Félix Valle**	*Leganés*
2. 90 plumas	**David Bargo**	*Barcelona*
3. 64 plumas	**Patricia Quintana**	*Menorca*

THE PINK PANTHER

EL MÁS ACORAZADO

LUÍS A. FORTERO
Barcelona
Mayor número de corazones: 5

Cuando hay empate, el premio es para el primer sobre que llega a la redacción... ya conocéis las normas.

Pedro Usabiaga (*Guipuskoa*) **5 corazones**; **Félix Valle** (*Leganés*) **5 corazones**; **Miguel A. Izquierdo** (*Andújar*) **5 corazones**

DRIVER

EL MÁS RÁPIDO



FÉLIX VALLE
Leganés
Tiempo restante: 43,03 seg.

Un reto rápido que ha solucionado rápidamente Félix. Eres una bala, chaval...

2. 40,73 seg.	**Miguel A. Izquierdo**	*Andújar*
3. 37,00 seg.	**Alberto Álvarez**	*La Rioja*

THE ITALIAN JOB

EL MÁS RÁPIDO



JORGE RAIMAR
Bilbao
Tiempo restante: 27,00 seg.

Sea la ciudad que sea, no hay calles que se os resistan... Premio para el ganador.

2. 26,80 seg.	**Félix Valle**	*Leganés*
3. 24,40 seg.	**Miguel A. Izquierdo**	*Andújar*
4. 24,00 seg.	**Pedro Usabiaga**	*Guipuzkoa*

WORLD'S SCARIEST

EL MÁS DESTRUCTIVO

FÉLIX VALLE
Leganés (Madrid)
El mayor daño causado: $46.275

No sólo de velocidad vive el hombre, también vive de destrucción masiva valorada en miles de dólares...

2. $36.625	**Miguel A. Izquierdo**	*Andújar*
3. $23.750	**Pedro Usabiaga**	*Guipuzkoa*

MICRO MACHINES V3

EL MÁS RÁPIDO



PEDRO USABIAGA
Guipuzkoa
Tiempo restante: 1,51,50 seg.

Aunque se trate de coches en miniatura, eso no significa que no corran como el viento y, así lo habéis demostrado...

2. 1,44,70 seg.	**Miguel A. Izquierdo**	*Andújar*

RAYMAN RUSH

EL MÁS RÁPIDO





MIGUEL ÁNGEL IZQUIERDO
Andújar
Mejor tiempo: 35,30 seg.

Sin articulaciones pero con unas piernas que ya quisiera el mismísimo Carl Lewis...

2. 37,90	**Félix Valle**	*Leganés*
3. 38,36	**Verónica Milán**	*Almería*

SHROUD

LA MEJOR PUNTUACIÓN



MARÍA ALMIDA
Cádiz
Mejor puntuación: 489.000

Bueno, qué es esto, un reto en el que no hay que correr, hay que puntuar y, cuanto más mejor...

2. 488.500	**Miguel A. Izquierdo**	*Andújar*
3. 140.250	**Félix Valle**	*Leganés*
4. 108.850	**Verónica Milán**	*Almería*

A DOG'S TALE

EL MEJOR AMIGO

VERÓNICA MILÁN

Mejor clasificación perruna: perro liberado

Dicen que el perro es el mejor amigo del hombre y, vosotros habéis demostrado ser los mejores amigos del perro. En caso de empate, el primer sobre llegado a la redacción gana...

Otros concursantes que han liberado al perro: Pedro Usabiaga (*Guipuzkoa*); **Patricia Quintana** (*Menorca*); **David Bargo** (*Barcelona*); **Félix Valle** (*Leganés*); **Miguel A. Izquierdo**

SAM THE BOULDER MAN

EL MÁS HÁBIL



PATRICIA QUINTANA
Menorca
Nivel seis superado: sí

Superar el dichoso nivel seis y explicarnos cómo lo habéis logrado...Ese era el reto y así lo habéis superado.

Nivel seis superado: Félix Valle (*Leganés*); **David Bargo** (*Barcelona*); **Miguel A. Izquierdo** (Andújar); **Verónica Milán** (*Almería*)



CUPÓN

Soy un/a jugador/a tan rematadamente bueno/a y mis puntuaciones/tiempos son tan impresionantes que merezco entrar en *El LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS*. He jugado a las siguientes demos y os envío una prueba de los resultados obtenidos.

- ☐ Sky Sports Quiz 2
- ☐ Dead or Alive
- ☐ Gravitation
- ☐ Tekken 3

Envía este cupón junto con la(s) prueba(s) de tus resultados a *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS, PlayStation Magazine,* Paseo San Gervasio 16-20. 08022 Barcelona
Si no quieres recortar la página, envíanos una fotocopia.

NOMBRE ____________________

APELLIDOS ____________________

____

DIRECCIÓN ____________________

____

____

ADJUNTO ☐ **VÍDEO** ☐ **FOTO COMO PRUEBA**

PS Mag ANTERIORES

49



CD 49: Driver 2, Action Man Destruction X, X-Men Mutant Academy, Incredible Crisis, Sno Cross Championship, A sangre fría (demos jugables). Además, vídeos de Alien Resurrección, Dino Crisis 2, Esto es Fútbol 2, Mike Tyson Boxing y Legend of Dragoon

50



CD 50: Spyro 3, Crash Bash, El libro de la selva, Esto es Fútbol 2, Mike Tyson Boxing, TOCA World Touring Cars (demos jugables). Además, vídeos de Teleñecos: una aventura monstruosa, Koudelka, El mundo nunca es suficiente, Monster Rancher y Mat Hoffman's Pro BMX

51



CD 52: Chicken Run, Time Crisis: Proyecto Titán, Bugs & Taz en la espiral del tiempo, Astérix: la batalla de las Galias, Frogger 2, Cricket 2000, Ms Pac-Man y Re-Volt 2 (demos jugables). Además, vídeos de Tomb Raider: Chronicles, Spyro: El año del Dragón

52



CD 52: Chicken Run, Time Crisis: Proyecto Titán, Bugs & Taz en la espiral del tiempo, Astérix: la batalla de las Galias, Frogger 2, Cricket 2000, Ms Pac-Man y Re-Volt 2 (demos jugables). Además, vídeos de Tomb Raider: Chronicles, Spyro: El año del Dragón

53



CD 53: Mat Hoffman's Pro BMX, Driver 2, ¿Quién quiere ser millonario?, Legend of Dragoon, Tony Hawk's Pro Skater 2, Spyro: El año del dragón y Ready 2 Rumble Round 2 (demos jugables). Además, vídeos de WDL: War Jetz y de Warriors of Might & Magic

54



CD 54: Batman of the Future y Teleñecos: Una aventura monstruosa (demos jugables). Además, vídeos de C-12: Resistencia final, Army Men: Air Attack 2, Army Men: Sarge's Heroes 2, El emperador y sus locuras, ISS Pro Evolution 2, Ready to Rumble Round 2 y Burstrick

55



CD 55: Looney Tunes: Perro & Lobo, Metal Gear Solid, WWF Smackdown, Twisted Metal, Soul Reaver: Legacy of Kain, Pipemania 3D (demos jugables). Además, vídeos de Black & White, Alone in the Dark IV, Mort the Chicken, Final Fantasy IX

56



CD 56: demos jugables de Alone in the Dark IV: The new nightmare, Abe's Exoddus, Medievil 2, Music 2000, Destruction Derby, Astérix: Juegos disparatados y TOCA 2. Además, vídeos de ISS Pro Evolution 2, Mort the Chicken y The Simpsons Wrestling

57



CD 57: demos jugables de ISS Pro Evolution 2, Mat Hoffman's Pro BMX, Toy Story Racer, Speed Freaks, World Championship Snooker, Lego Island 2 y F1 '99

58



CD 58: demos jugables de Formula One 2001, Syphon Filter, Dave Mirra's Freestyle BMX: Maximum Remix, Ape Escape, Tomb Raider, Driver, A sangre fría, Ace Combat 3

59



CD 59: Con demos jugables de The Italian Job, Looney Tunes: Perro & Lobo, Worms Armageddon, Tintín: destino aventura, Everybody's Golf 2, Colin McRae 2.0, Crash Bandicoot 3: Warped

60



CD 60: Con demos jugables de World's Scariest Police Chases, Mat Hoffman's Pro BMX, Who Wants To Be A Millionaire? Junior, Gran Turismo 2, Spyro: El año del dragón, Quake II y Crash Bash

61



CD 61: Con demos jugables de Spider-Man 2: Enter Electro, X-Men: Mutant Academy 2, Disney's Atlantis: el imperio perdido, Wipeout 3, Cool Boarders 2, Tekken 3, Aladdin: la venganza de Nasira y FIFA 2000

62



CD 62: Con demos jugables de Syphon Filter 2, Tony Hawk's Pro Skateboarding, Tomb Raider 3, Colony Wars: Red Sun, Lucky Luke: Western Fever, Hugo-Black Diamond Fever, Actua Golf 2, y Point Blank 2. Además, vídeos de Monstruos, S.A.: La isla de los sustos y Men in Black: The Series Crashdown

63



CD 63: Con demos jugables de Monstruos, S.A.: La isla de los sustos, Destruction Derby Raw, Rayman 2, Cool Boarders 4, Rollcage, Vib Ribbon, Creatures y Super Bub

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 5,95 € (990 ptas. cada uno

(+ 2,40 € (400 ptas). de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio 16-20. 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐
30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐ 35 ☐ 36 ☐ 37 ☐ 38 ☐ 39 ☐ 40 ☐ 41 ☐ 42 ☐ 43 ☐
44 ☐ 45 ☐ 46 ☐ 47 ☐ 48 ☐ 49 ☐ 50 ☐ 51 ☐ 53 ☐ 54 ☐ 55 ☐ 56 ☐ 57 ☐ 58 ☐
59 ☐ 60 ☐ 61 ☐ 62 ☐ 63 ☐

Forma de pago:

☐ Contra reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

GANADORES CONCURSO CAMISETAS REAL MADRID

GANADOR CAMISETA R.CARLOS:

- **José María Serrano García. Quijorna (Madrid)**

GANADOR CAMISETA PAVÓN:

- **Francisco José Palomo Gijón. Puerto-llano (Ciudad Real)**

GANADORES DEL CONCURSO MBK

Se llevan la moto:

Miguel Cánovas García, Navarcles (Barcelona)

Lumi Giménez Trujillo, Huesca



GANADORES CONCURSO MUNDIAL FIFA 2002

1. Juan M. Gómez Heredia, Vélez (Málaga)
2. Samir Farsi Sebaste, Daimiel
3. MªCristo Lorenzo Pérez, San Isidro/Granadilla
4. Rubén Capa Rodríguez, Las Vegas (Asturias)
5. Asier Charrón Ramirez, Arganda del Rey
6. Víctor García Guijarro, Urueñas (Segovia)
7. Eduardo Gómez de Balugera, Vitoria
8. Amparo Such Roig, Algemesí (Valencia)
9. Daniel Mata Venzalá, Martos (Jaén)
10. José Manuel Serrano Real, Cádiz
11. Javier Herrero Negro, Madrid
12. Gabriel Lomana Aguilera, Miranda de Ebro (Burgos)
13. Carlos González Carballada, Melide (A Coruña)
14. José Luis Gavira Vara, Mairena del Alcor(Sevilla)
15. Juan Pedro Cabanilles Gomar, Gandía



GANADORES FINAL FANTASY ANTHOLOGY

1. Efrén Ponte Piñeiro, Noja
2. Adrián Asensio López, Alicante
3. Manolo Martínez, La Cañada (Almería)
4. Álex Girbau Abad, Sabadell (Barcelona)
5. Rafa Ruiz Burgalés, Torreblascopedro (Jaén)
6. Joseba Aramendi, Oñati
7. Alejandro Blasco, Madrid
8. Jesús Ávila González, Málaga
9. Miguel Hari González, Urnieta (Guipúzcoa)
10. Mari Maya Martinez, Terrassa (Barcelona)
11. Conrado Jesús Pérez Castillo, Cádiz
12. Guillermo Cubillo Fernández, Cerceda (Madrid)
13. José Juan Sanz Navarro, Murcia
14. Patricia Díaz López, Málaga
15. Lucas Santana, La Oliva
16. Vianney Pantiga Fernández, Gijón
17. Sarunas Zolabaitis, Campohermoso (Almería)
18. Daniel Alejandro Rosa Plaza, Almería
19. Álex Pérez-Ordoyo, León
20. Álvaro Hernández, Toledo

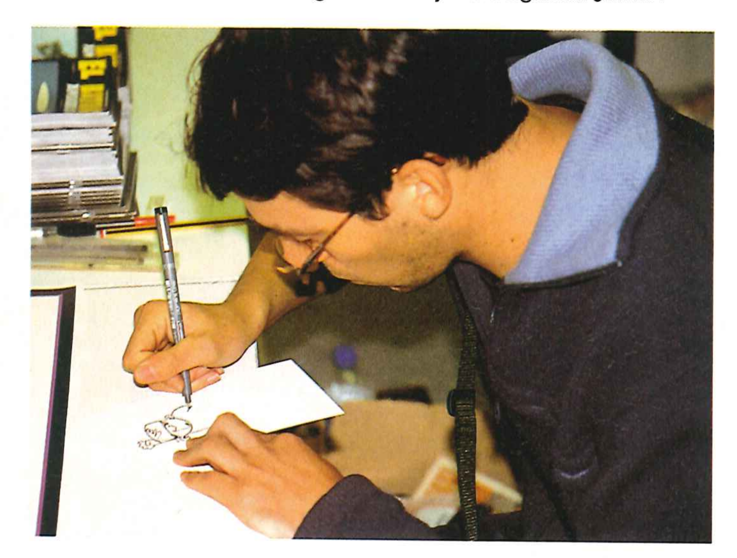
Superhéroes Caseros

El mes pasado, y «a conjunto» con nuestro reportaje sobre los cómics y los videojuegos, te ofrecíamos en esta página una selección de superhéroes caseros.

Desde el Capitán Inserso hasta Super Cleaner, parece ser que nuestros héroes han causado furor, a juzgar por vuestras cartas. Con todo, nos dejamos uno en el tintero y cómo no queríamos que se perdiera en el olvido, y es nuestra intención recuperar la sección de cómic, hemos querido incluirlo en este número.

Su autor es JAB, un simpático dibujante de cómics granadino que accedió en el XX Salón del Cómic de Barcelona a dibujar un superhéroe para nuestra revista.

Cómo veréis, tampoco responde a la idea del superhéroe clásico. Tiene pinta de tipo duro –sólo hay que verle la cara– y puede volar, sí, pero es algo escuálido y su porte no es muy... aguerrido; que digamos. Imaginarle enfrentándose a Juicio Final, al Joker o al mismísimo Duende Verde no deja lugar para el optimismo... del mismo modo que no creemos que Lois Lane, Mary Jane Watson o cualquier damisela en apuros accediera gustosa a dejarse rescatar por este enclenque superhombre. Y no es que sus superpoderes sean moco de pavo, porque tenerlos, lo que se dice tenerlos, estamos seguros de que los tiene –aunque todavía no hemos descubierto dónde– pero dudamos de su efectividad ante enemigos de semejante magnitud. ¿Tú no?



JAB, concentrado, alumbra a un nuevo superhombre

PARA LOS AMIGOS DE PLAYSTATION MAGAZINE!!
DEL DIBUJANTE GILIPOLLAS!!
SUPER GILI
JAB'02

Nuestro nuevo superhéroe, en todo su esplendor



Expertos en informática

Nuevas tiendas

ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
BALEARES
Inca C/ Pelaires, 10
BALEARES
Palma de Mallorca C/ Bolsería, 10
BARCELONA
Manresa C.C. Carrefour ✆938 730 838
LAS PALMAS DE GRAN CANARIAS
Las Palmas C.C. 7 Palmas, L.I 2-16 ✆928 419 948

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Clarís, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. Local 3660-3670. ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. P. Corredor, Local 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46. ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, Local 6 ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS



SOFTWARE		
	SPIDER-MAN: THE MOVIE	64,95
	FINAL FANTASY X	64,95
	GTA III	62,95
	INTER. SUPERSTAR SOCCER 2	59,95
	MANAGER DE LIGA 2002	64,95
	METAL GEAR SOLID 2	54,95
	MOTO GP 2	59,95
	VIRTUA FIGHTER 4	59,95
ACCESORIOS	MEMORY CARD SONY 8 Mb.	39,95
	CONTROLLER D. SHOCK 2 SONY	29,95
	DVD REMOTE CONTROL SONY	27,95
	VOLANTE FERRARI 360 RED ED.	57,95

del mes NOVEDADES

AGGRESSIVE INLINE


59,95

BARBARIAN
52,95

CIRCUS MAXIMUS

62,95

DOWNFORCE
49,95

DRAKAN: THE ANCIENTS GATES
59,95

ENDGAME
59,95

FI 2002
64,95

GITAROO MAN
64,95

GRAN TURISMO CONCEPT: 2002 TOKIO-GENEVA

39,95

JADE COCOON 2
59,95

LE TOUR DE FRANCE
59,95

MASTER RALLY

49,95

MASTER TENNIS
49,95

MEDAL OF HONOR FRONTLINE
64,95

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

64,95

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
64,95

PRISONER OF WAR
64,95

SLAM TENNIS

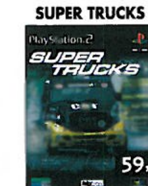
44,95

SMASH COURT TENNIS
59,95

SOLDIER OF FORTUNE: GOLD
64,95

STAR TREK VOYAGE: ELITE FORCE


64,95

SUPER TRUCKS

59,95

THE OPERATIVE: NO ONES LIVE FOREVER


59,95

VAMPIRE NIGHT + PISTOLA G-CON 2

75,95



PLAYSTATION PS One + MONSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS

109,95

PLAYSTATION PS One + HARRY POTTER
119,95

PLAYSTATION PS One
89,95


DRAGON BALL Z: ULTIMATE BATTLE 22

29,95

FINAL FANTASY ANTHOLOGY

29,95

FORMULA ONE ARCADE

29,95

LILO & STITCH TROUBLE IN PARADISE


29,95

STUART LITTLE 2
29,95

Compra DIGIMON RUMBLE ARENA y llévate una figura de acción de regalo
29,95

¡resérvalos ya!

PANZER FRONT BIS	agosto
THE HOOBS	agosto
LOONEY TUNES: PERRO Y LOBO	agosto
HELLBOY	agosto
GUNDAM BATTLE ASSAULT 2	septiembre
FIREBUGS	septiembre
ZIDANE F. GENERATION 2	septiembre
PANTERA ROSA	septiembre

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de agosto

pedidos por internet **www.centromail.es**

YA A LA VENTA

AUTHORISEDCOLLECTION.COM





LA GUÍA DE ESTRATEGIA OFICIAL

SQUARESOFT®



EL FUTURO ES NUESTRO

Un fraude contra la sociedad

La persona que piratea nos está defraudando a todos. No sólo por la destrucción de muchos puestos de trabajo, sino por la competencia desleal contra grandes y pequeñas empresas que generan empleo y riqueza, contribuyendo con sus impuestos al bienestar social. El pirata actúa en su único y exclusivo beneficio, sin pagar impuestos y con el único esfuerzo de apretar un botón.

Víctimas de un delito

La piratería afecta a toda la sociedad, y las primeras víctimas son los más débiles. Para la elaboración de un videocassette, DVD o CD, se unifica el esfuerzo de miles de personas. Desde el enorme equipo técnico que interviene en la realización hasta la amplísima cadena de personas que distribuyen el producto.

La piratería atenta contra la Ley

En España la defraudación de los derechos de autor es un delito de los artículos 270 y 271 y lleva aparejadas penas de multa y hasta de prisión por un período de 4 años, inhabilitación y cierre del establecimiento o industria de los condenados.

Las tarjetas descodificadoras de canales de TV representan una nueva forma de piratería, y su aspecto es idéntico al de un circuito impreso. Además de atentar contra la ley de Propiedad Intelectual, su tenencia y fabricación suponen una estafa informática y una defraudación de las telecomunicaciones contempladas en los artículos 248 y 255 del Código Penal.

La piratería de hoy
crea parados mañana.
Y uno
puedes ser tú...



Federación para la protección de la propiedad intelectual.

Tel.: 91 522 12 35 - Fax: 91 521 37 42
E-mail: fantipirateria@hotmail.com

SE ORIGINAL NO PIRATEES



especialistas en video_juegos

WWW.GAMESHOP.ES

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ (499pts). URGENTE: 6€ (998pts).)



TODOS LOS VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA CONSOLAS EN TU TIENDA GameShop



BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS:
ENVIO A DOMICILIO · CLUB DEL CAMBIO
$ COMPRAVENTA USADOS · JUEGOS EN RED

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE
☎ 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es

ALBACETE
c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE
☎ 967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es

ALBACETE
c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN (ALBACETE)
☎ 967 17 61 62

ALBACETE
c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA (ALBACETE)
☎ 967 34 04 20

BALEARES
c/Camí Salard, 6 - 07008 PALMA DE MALLORCA (BALEARES)
☎ 971 70 65 21 EMAIL: mallorca@gameshop.es

BALEARES
c/Cayetano Soler, 3 - 07800 IBIZA (BALEARES)
☎ 971 30 33 82 EMAIL: ibiza@gameshop.es

BARCELONA
c/Santiago Rusiñol, 31 BAJOS - 08870 SITGES (BARCELONA)
☎ 93 894 20 01

BARCELONA
c/Parellada, 22 (LES GALERIES) - 08720
VILAFRANCA DEL PENEDES (BARCELONA) ☎ 93 892 33 22

BARCELONA
Boulevard Diana, Escolapis, 12 Local 1B - 08800 BARCELONA
VILANOVA I LA GELTRU ☎ 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

BARCELONA
c/Brutau, 202 - 08203 (SABADELL) BARCELONA
☎ 93 712 40 63

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ
☎ 956 22 04 00

CANTABRIA
c/Juan XXIII, 1 - 39600 MALIAÑO - MURIEDAS (CANTABRIA)
☎ 942 26 15 94/ 942 26 98 70 EMAIL: santander@gameshop.es

GRANADA
c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA
☎ 958 80 41 28

LEÓN
c/Antonio Valbuena, 1 - 24004 LEÓN
☎ 987 25 14 55 EMAIL: leon@gameshop.es

MADRID
c/La del Manojo de Rosas, 95 - 28021
CIUDAD DE LOS ÁNGELES (MADRID) ☎ 91 723 74 28

MÁLAGA
c/Trapiche, Local 5 - 29600 MARBELLA (MÁLAGA)
☎ 95 282 25 01 EMAIL: marbella@gameshop.es

NUEVA PERTURA!!!
NAVARRA
c/Sangüesa, 14 - 31003 PAMPLONA
☎ 948 23 75 44 EMAIL: pamplona@gameshop.es

OURENSE
Avenida de la Habana, 69 - 32003 OURENSE
☎ 988 392 350 EMAIL: ourense@gameshop.es

SANTA CRUZ DE TENERIFE
c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS
ARONA (TENERIFE) ☎ 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 BAJO - 43202 REUS (TARRAGONA)
☎ 977 33 83 42

NUEVA PERTURA!!!
TOLEDO
c/Cervantes, 4 BAJO - 45600
TALAVERA DE LA REINA (TOLEDO) ☎ 925 81 66 94

NUEVA PERTURA!!!
VALENCIA
c/Bernat Fenollar, 11 (Zona Univ. Politécnica) 46021
VALENCIA ☎ 96 369 04 16 EMAIL: valencia@gameshop.es

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 – 48014 DEUSTO (BILBAO)
☎ 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es

VIZCAYA
Avenida Antonio Miranda, 3 - 48902 BARACALDO (VIZCAYA)
☎ 94 418 01 08



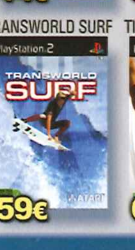
PLAYSTATION2 + DUAL SHOCK 2 300€
PACK PLAYSTATION2 + METAL GEAR SOLID 2 319€
PACK PLAYSTATION2 + FINAL FANTASY X 319€



- DUAL SHOCK 2 — 30€
- MEMORY 8Mb PS2 — 39€
- STAD VERT/ HORIZ — 15€
- MULTITAP PS2 — 45€
- MANDO DVD SONY — 30€
- MANDO DVD UPXUS — 10€
- VOLANTE SPEEDSTER 2 — 75€
- PISTOLA G-CON2 — 33€
- SOUND STATION 2 — 90€
- ULTIMATE PACK — 36€















- COMMANDOS 2 — 55€
- DINO STALKER — 69€
- GT CONCEPT 2002 — 39€
- MEDAL OF H. FRONTLINE — 65€
- SOLDIER OF FORTUNE — 64€
- TUROK EVOLUTION — 64€
- AGRESSIVE INLINE — 59€
- DEUS EX — 59€
- DRAKAN — 59€
- FINAL FANTASY X +POSTALES — 69€
- ISS2 — 59€
- MEN IN BLACK II — 44€
- METAL GEAR SOLID 2 — 52€
- ONIMUSHA — 29€
- PRISONER OF WAR — 64€
- RE CODE VERONICA X — 29€
- SLAM TENNIS — 44€
- SMASH C. TENNIS — 59€
- SPIDERMAN MOVIE — 65€
- STAR TREK E.FORCE — 64€
- SUPER TRUCKS — 59€
- TIME CRISIS 2 — 29€
- TAZ WANTED — 59€
- TOUR DE FRANCE — 59€
- TRANSWORLD SURF — 59€
- TIGER WOODS 2002 — 65€
- VAMPIRE NIGHT +PISTOLA GCON2: 79€ — 59€
- VIRTUA FIGHTER 4 — 59€
- V-RALLY 3 — 59€
- WORLD RALLY CHAMP. — 29€











- PS ONE + DUAL SHOCK — 89€
- DUAL SHOCK — 27€
- MEMORY CARD — 12.60€
- MEMORY 4Mb — 21€
- UPXUS CONTROLLER — 9.50€
- SHOCK CONTROLLER — 18€
- VOLANTE MONZA — 59€
- MEMORY CARD HAVOC — 10€










- DEXTER LABORATORY — 30€
- DIGIMON BATTLE CARD — 15€
- DIGIMON RUMBLE ARENA — 29€
- DRAGON BALL F. BOUT — 29€
- DB Z ULTIMATE BATTLE — 29€
- FINAL FANTASY IV & V — 29€
- F1 ARCADE — 29€
- HELLBOY — 29€
- THE HOOBS — 39€
- LILO & STITCH — 29€
- MEN IN BLACK CRASH — 19€
- METAL SLUG X — 29€
- MOORKOKIN 3 — 18€
- PLANET OF THE APES — 18€
- RAINBOW SIX LONE WOLF — 15€
- STUART LITTLE 2 — 29€
- TIME CRISIS TITAN — 20€
- TONY HAWK 3 — Cons-

TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO PRECIOS VÁLIDOS PARA PENÍNSULA Y BALEARES TODAS LAS OFERTAS SON VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS

SI ESTÁS INTERESADO EN NUESTRA RED DE FRANQUICIAS INFÓRMATE LLAMANDO AL TELÉFONO 967 193 158, EN EL FAX 967 193 391 O EN EL MAIL FRANQUICIAS@GAMESHOP.ES


Gran Turismo Concept
THE REAL DRIVING SIMULATOR
2002 TOKYO-GENEVA
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of the Sony Corporation. Gran Turismo® Concept © 2002 Sony Computer Entertainment Inc. All manufacturers, cars, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. developed by Polyphony Digital Inc.
TBWA
ni en el mejor de tus sueños.
_en Gran Turismo® Concept
2002 Tokyo-Geneva
PlayStation 2
2002 TOKYO-GENEVA
Hay dos cosas con las que sueñas toda tu vida. De la primera, directamente, te puedes ir olvidando. Y con respecto a la otra, pues bueno, si eres avispado puede que la hagas realidad. Porque no todos pueden conducir los prototipos de las grandes marcas de coches. Sólo lo harán los que se hagan con Gran Turismo® Concept 2002 Tokyo-Geneva. Una edición especial con la que podrás conducir los coches más innovadores de los salones internacionales del automóvil. Lo que siempre has soñado. Bueno, lo segundo que siempre has soñado.
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com